

新世纪回顾
处理器与芯片组篇



2010年鹰头马大奖
“狄更斯”特别篇

12月下
本期特惠价
¥7.00



www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第353期

大众软件®

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择









来~生个孩子吧

萝莉正太闪亮登场
体验生儿育女美妙过程

子女系统新鲜出炉

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

游戏世界中的“一时瑜亮”



本期强档攻略
暗黑血统

2011年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年选入**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为最终广大的电脑爱好者提供全面服务。

在内容上，《大众软件》所遵循的方针就是针对普通电脑爱好者的实际需求组织报道。《大众软件》所关注的是产业与普通用户的结合点，力求揭示产业的发展对于普通读者的意义。内容主要以软件的使用方法技巧、硬件/数码的技术讲解和选购指导、网络新趋势及应用、游戏介绍讲解以及背景文化内容等等，同时我们的专题栏目也会对业界所发生的和普通电脑爱好者关系密切的事件作出评论和报道。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室
邮编：100142　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2、淘宝网订阅
店铺名称：大众软件读者俱乐部
网店地址：http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，亮甲店130号 恩济大厦511室
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135604
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



2011年《大众软件》内容将更加丰富，报道更加全面。

《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日和8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

CONTENTS

本期目录

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰 白云龙 韩大治 朱飞 马骥
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年12月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

我第三次站到地穴领主的座位旁边，他趴在键盘上，依旧睡得很香。我看见他居然在键盘上翻了个身，然后脸上留下了一个个方形的小凹洞。这时我脑子里闪过了一幕非常脍炙人口的画面：我静立于酣睡的地穴领主面前，大漠小虾大怒，谓小白曰："这地穴如何傲慢！见本期责编侍立阶下，他竟高卧，推睡不起！等我去他臀下放一把火，看他起不起！"小白再三劝住。又立了一个时辰，地穴领主才醒，吟诗曰："大梦谁先觉？平生我自知，键盘午睡足，窗外日迟迟。"

恍惚了半天，却见地穴领主丝毫未有要醒转吟诗的迹象，大漠小虾呆呆地盯着自家显示器发愣，也不见要来放火，倒是生铁将食指放在嘴边"嘘"了一下，悄声道："他已然要战死了，不妨让他多睡会儿。"我叹一口气，只得回到座位上。不知道又过了多久，苏醒后的地穴领主终于将专题的完成稿发了过来，他感慨地说："之前我要是在睡梦中死了，不用醒来再赶稿子就好了。"

我说："你真以为你已经把稿子写完了交给我了么？其实你现在在一个梦里。你梦见你完成了稿子交给我了，其实你根本就还没写。等你梦醒了，你就得从头开始写……"

地穴领主瞪大眼睛发了半天愣，说："不行！我得验证一下。有没人有陀螺？没人有啊？那我跳楼好了。"

于是地穴领主哧溜一下就从窗户跳出去了。

我接着改错，算页码，做目录……忙到半夜两三点，我终于写完了责编手记。只要写完这个，责编出片夜的工作就基本算是完成了……哈哈！

这时候，我突然感到整个世界都晃了起来，似乎是天花板上传来一个声音："责编快醒醒！你还有好多事儿没做呢！"

听说，在梦里，责编手记是永远也写不完的……

本期责编 8神经

大众礼物
读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
辽 宁	刘光明	浙 江	张周悦
天 津	李沛东	云 南	夏 凯
广 西	秦子轩	河 北	丁 午
吉 林	陈金卓	内蒙古	冯 峰
上 海	朋立媛	甘 肃	宋岳楼
江 苏	黄 岳	贵 州	刘春鸣
广 西	艾 琮	安 徽	卢明芳
湖 北	牛木寅	四 川	颜 荣
北 京	石 磊	福 建	俞天伟
河 南	邹莉莉	重 庆	杨飞菲



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本



甩掉笔记本的最后枷锁
Intel 无线显示器技术

■晶合实验室 魔之左手

随着高性能电池、蓝牙技术、无线网络等技术的应用，笔记本电脑的使用越来越自由，不过对很多用户来说，却还有一根难以甩掉的连线——外接显示器（投影仪）连线。而Intel推出的WiDi（Wireless Display无线显示器）技术，则有望让笔记本电脑彻底甩掉最后一条枷锁，拥有完全自由的移动能力。

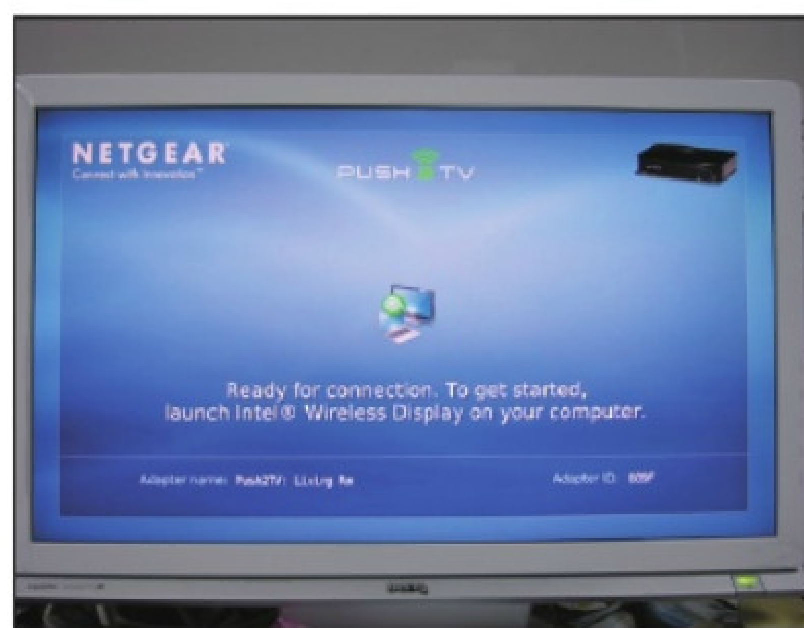
简单地讲，WiDi其实就是让显示芯片与无线网络芯片进行更加紧密的连接，将视频信号以WiFi方式发送出去，因此只需要在显示设备端安装一个能识别并解码这一信号的适配器，便可在显示设备上显示相关内容。



Push2TV提供了AV与HDMI接口

但实际上，这一技术远非我们描述的这么容易实现，例如视频信号转换为WiFi信号的编码、连接，以及WiDi信号的发送、传输、接收等都需要协调。因此目前只有采用Arrandale架构平台，使用内置显示单元和Intel无线网卡，且进行了专门设计的笔记本产品才能支持这一技术（可在Intel相关页面查询型号）。

由于这一技术推出时间并不长，所以目前国内常见的WiDi适配器仅有Netgear网件公司的Push2TV（PTV1000）。其连接过程非常简单，类似于蓝牙设备的点对点连接方式。Push2TV用HDMI或AV接口连接显示设备，打开电源后便可被显示设备识别。之后在支持WiDi的电脑中，打开无线显示软件（可在网件及Intel网站上免费下载），即可扫描并识别WiDi适配器。选择需要连接的适配器，后者会在显示设备上显示连接密码，电脑上则会要求输入这一密码。输入并审核通过后，笔记本电脑上就会显示出一个已连接的外部显示器，名称为WiDi适配器的ID号，而首次“握手”成功后，以后两个设备的连接将不再需要验证，可直接点击连接。



显示器可直接识别WiDi设备

从上述连接方式看，这一技术的安全性也是相当不错的，例如第三方如果不能直接观察显示设备，获得连接密码，就不可能向用户的显示设备上发送视频信号。而连接后的通信为点对点方式，除非恶意扫描并进行很专业的破解，否则第三方也不会接收到用户的视频信号。

连接WiDi适配器后，它在笔记本的显示管理界面中被显示为一个外接显示器，其管理、使用与有线连接的外部显示器完全一致，可以进行桌面的复制、扩展，或将其设置为主显示器。其可用最大分辨率被限制为1366×768，对高分辨率显示器来说，只能采用软件扩展方式获得全屏画面，而目前高速WiFi网络已完全可满足1080P视频的传输，相信不久的将来便可实现更高分辨率的无线传输。不过由于用户只能看到WiDi适配器而看不到所连接显示设备的实际分辨率，难免出现信号设置过高的情况，这一点不知未来是否会有所改善。



WiDi适配器被识别为一个最高分辨率1366×768的显示器

据透露，2011年将有大量厂商推出各种相关产品，例如在无线路由器中增加WiDi能力等，WiDi的构建成本将会迅速下降。而另一方面，AMD的新移动平台将采用与Intel非常类似的架构形式，而且作为一个同样拥有显卡与全套移动平台研发能力的厂商，它其实也有能力推出AMD版的无线显示技术，相信不久的将来，娱乐和商务笔记本就能进入无线展示的新时代。





WiDi技术对很多家庭视频娱乐用户、教育工作者和商务人士来说非常实用，而厂商也可解除VGA、HDMI等接口的限制，放心地设计出更轻薄，外形更出色的商务或娱乐型移动产品了。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商：英特尔（Intel）/网件（Netgear）
上市状态：已上市
售价：约990元（网件Push2TV适配器）
附件：驱动工具光盘、视频线、电源线、说明书等
咨询电话：400-830-3815
推荐：家庭娱乐与商务展示用户

NAVY FIELD

RESURRECTION OF THE STEEL FLEET

大海战II

大海战全新版本！

多国部队精锐出击！

新兵有礼

注册即送价值300大礼包！

体验真实战争，尽在大海战II!　掌握大海的人，才能征服世界！

客服电话：010-85656866　传真：010-84220505

大海战II官方网站：http://nf2.9hgame.com



九合天下

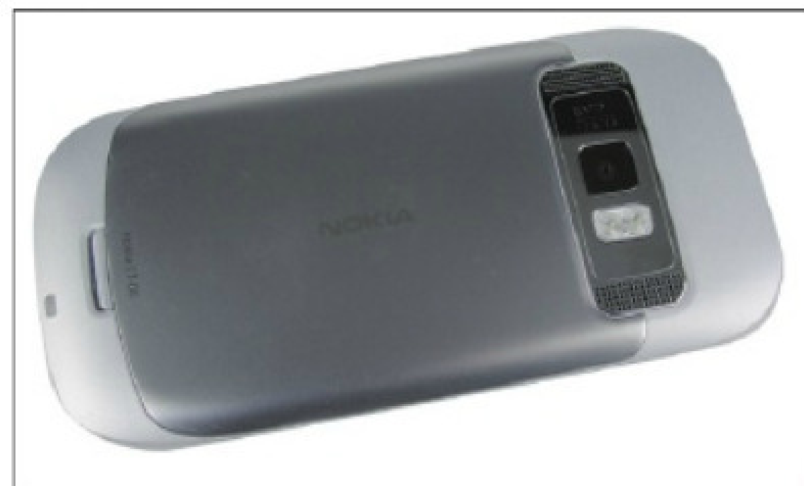
老品牌新活力
诺基亚 C7 手机

■晶合实验室 魔之左手

随着Android和iOS系统在手机甚至平板市场的攻城略地，老牌智能移动操作系统Windows Phone（Windows Mobile）和Symbian显得非常失落，两者也几乎同时推出了寄予厚望的新版本，其中Symbian^3以其相对"颠覆性"的设计，引起了国内大量"诺粉"的关注，而相对于昂贵且试验性很强的N8，最近推出的C7才是真正面向大众的产品。

诺基亚C7的设计非常符合智能机发展方向，例如超薄机身（10.5mm），圆润的金属边角，大尺寸（3.5英寸）电容式多触点屏幕，华丽的主界面和滑动式操控等。不过由于采用了金属外壳，重量达到130g。其主界面风格很有些Windows Phone7和iOS、Android结合体的意思，在使用方面也同时拥有这几家的特色，与其前一个版本——Symbian S60第五版却几乎完全不同。

在诺基亚的新命名规则中，C是代表注重社交、沟通、互动的产品，而N为高科技旗舰级产品，但C7与N8的硬件配置实际上非常相近，除摄像头和内置存储空间外，在比较重要的处理器（680MHz ARM11）、RAM（256MB）、显示能力（640×360分辨率1600万色彩AMOLED）、无线网络（支持GSM、WCDMA、WiFi和蓝牙）、GPS、电池（3.7V 1200mAh）、前置摄像头（30万像素）等方面完全一致。不同的是C7安装了带有双闪光灯和脸部识别能力的800万像素摄像头，内置存储空间缩小为8GB。


C7背部更显圆润，带有双闪光灯800万像素摄像头

C7的主界面控制组件实际为多层设计，包括日期时间和情景模式栏、联系人栏、图标栏、以及最底层的按键等，所有栏位置可随意调整，除日期时间和情景模式栏外，还都可更改内部快捷键或将整栏改为其他内容，如时间栏可放到屏幕正中，或将图标栏更换为气象、计划任务、邮件栏等。C7将视频网站及社交网站的链接及预览界面置于主界面的扩展页面中，可直接拖出或通过底部新增的切换键进行切换，充分表现出了这款手机的定位。


视频网站链接及预览界面

C7手机在侧面的音量控制键中间配置了专用的语音功能按键，内置语音控制功能，短信语音播放功能等。不过其合成音听起来仍显得非常古怪，语音控制的识别率也一般。

实际使用中，C7的操作手感明显强于S60第五版手机，反应速度，防误触设计都比较好，比较遗憾的是目前支持其多触点操作的软件和功能并不多，内置的常用软件只有图像浏览可支持多触点操控方式。其正面光亮的金属和玻璃表面虽然很炫，但比较容易沾染指纹和汗渍，好在拥有不错的耐磨性，可放心擦拭。

C7可支持主流音频文件播放，拥有FM收音功能，支持最高720P的视频播放，出色的显示屏可完全展现高清视频的绚丽，但扬声器音量和效果则显得不够给力。其摄像头快门略有延迟，支持720P高清视频拍摄，完全可满足日常需求。比较让小编费解的是，其内置的视频网站连接无论在WiFi还是3G环境下，均可更新预览，但无法正常打开，目前尚不知是网站相关页面并未真正完成还是有其他问题。

我们采用JBenchMark 2进行测试，这款产品的性能表现相当出色。在正常使用情况下，C7电池续航时间为2天以上，长时间游戏、上网的情况下也能坚持接近一整天时间。

Jbenchmark 2	375
Image Manipulation	310
Text	431
Sprites	376
3D Transform	606
User Interface	241





C7可以认为是N8手机的普及版产品，主要配置和性能几乎没有差异，而且从目前的趋势看，其价格的下降速度很快，相信将很快成为一款高性价比的Symbian^3"街机"。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：诺基亚（Nokia）
上市状态：已上市
售价：3000元
附件：驱动工具光盘、充电器、USB充电线、耳机、说明书等
咨询电话：400-880-0121
推荐：看重娱乐性的年轻3G用户

Microsoft 微软

系统崩溃，断送赚钱良机！
都是盗版系统的错！

保护你的"钱"途，选择安全稳定的
正版Windows 7！

停涨 涨停

真！就不一样

买电脑，记得问，是否正版 Windows 7！ Win7正版



广告中部分功能仅在 Windows 7 家庭高级版或以上版本中提供





Windows 7



数据管家

雷克沙 Echo SE U盘

■晶合实验室 Red

如何根据市场需求细分用户群，是各厂商研发新产品时的思路，雷克沙不久前推出了“Echo”系列产品线，它们除了传统的存储功能外，还能通过专用的“Lexar Echo Backup”软件提供全方位的备份数据功能，目前有“Echo SE”和“Echo ZE”两款产品。

我们本次测试的是Echo SE，它与Echo ZE的区别主要有三，首先是Echo SE读写取速度更快，官方数据是读28MB/s、写10MB/s，而Echo ZE要慢一些，测试数据约在读20MB/s，写8MB/s；其次Echo SE的可选规格更多，有16GB、32GB、64GB、128GB四种，而Echo ZE只有8GB、16GB、32GB三种；最后Echo SE的外观更接近传统U盘，它的尺寸约为54mm×21mm×10mm，而Echo ZE要小巧许多，只有约12mm×10mm×5mm。可见Echo SE适合对读写速度、存储容量有更高要求的用户，同时也适合商务人士，这从它的外观上能看出——灰色外壳、仿肤质处理涂层、伸缩式接口等都能适应各种工作场合。

我们使用多款软件进行测试，Echo SE的最高读写速度与官方宣传相符，小文件的随机、连续写入速度也在预料之中，虽然没有带来惊喜，但也证明这款产品的性能符合它的定位，详细测试结果如下表所示。

除去存储功能外，提供数据备份、加密功能的“Lexar Echo Backup”软件更是这款产品的价值所在，它的界面设计合理，体现了UI设计师的功底。软件设置过程非常顺利，需用户介入的部分（如文本框、提示信息等）一目了然，对应项目下也有详细的文字说明，即使没读过说明书也能顺利操作。

设置过备份名称、密码等后，软件会跳入备份文件窗口，用户根据位置和文件类型进行筛选，默认选择了“我的文档”“桌面”的所有文件。选择文件类型时，软件不是守旧地按扩展名进行划分，而通过“电子表格”“照片”“音乐”等文字和图标直观展现，能博得初级用户的喜爱。当需用扩展名筛选时，只要勾选“其他文件类型文件”，再在文本框中输入即可。软件还有在线备份功能，可获得免费2GB存储空间，上传的文件还能通过网页直接访问，无需安装客户端软件。

完成所有设置后，每次插入Echo SE U盘时软件都会按设置执行备份任务，并为同一文件保存多个版本（最高可设为10，默认为3），以便随时回访之前的版本，即使不慎删除也不会丢失数据。但备份软件只在U盘中附带（不允许拷贝出来），如若误删只好到官网重新下载。



蓝色LED指示灯，插入后常亮，读写时闪烁



软件采用向导方式，引导用户设置备份参数、密码等



U盘挂绳口

Echo SE U盘测试成绩		
测试软件	项目	成绩
CrystalDiskMark	连续读取	30.57MB/s
	连续写入	9.406MB/s
	512kB读取	30.05MB/s
	512kB写入	1.259MB/s
	4kB读取	10.81MB/s
	4kB写入	0.012MB/s
ATTO Disk Benchmark	大文件读取（8192kB）	30.195MB/s
	大文件写入（8192kB）	10.042MB/s
	512kB读取	30.148MB/s
	512kB写入	9.978MB/s
	4kB读取	12.269MB/s
	4kB写入	2.27MB/s
HD Tune	平均读取	27.2MB/s
	突发传输速率	29.3MB/s
	存取时间	0.531ms
Win7	写入4GB文件	11.4MB/s





与不少大容量但读写速度较低的U盘相比，Echo SE的性能更为出色，尤其它的备份功能十分齐全，使用方法很也简单，适合企业用户和学生选择。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：雷克沙（Lexar）
上市状态：已上市
售价：365元（16GB）
附件：样品不详
咨询电话：021-6103-3321
推荐：商务人士、学生



精美礼物
三星800W数码相框

■晶合实验室 Red

作为表达心意时赠送的礼物，数码相框如今越发精致，三星的这款8英寸产品为喜欢送礼的朋友考虑得更是周到，将其包装盒拆开后折叠翻转，即可“变型”成一个白色的礼品盒，正面还留有填写赠言的区域。



包装盒印有正反两面图案，翻转包装盒即可获得“礼品盒”

相框正面外壳材质不是低端的ABS工程塑料，而是三星应用在显示器、液晶电视上的“TOS”材质。据三星称，TOS是之前TOC材质技术的升级版，其基础材料是有机玻璃，令强度、韧性、透光度都比普通玻璃更好，同时重量也只有后者的一半。由于应用了此材料，800W的外观上看起来更高端，配合其“星光按键”（即常见的触控按键）和通电后隐隐现出的“SAMSUNG”Logo，也让相框从正面看去很有整体感，非常像我们传统印象中的玻璃相框。

9个触摸按键从上到下依次是：电源、菜单、上下、左右、确认、返回，和幻灯片键，触摸其中任意一个或接通电源时它们都会亮起，在边框的映衬下显得比较好看，一定时间不操作后又自动熄灭。操控性上，小编认为多数人应该会觉得触摸按键手感不好，而且指纹会沾满屏幕，不过好在电子相框更多是长时间用来展示图片，而不是捧在手中把玩，三星牺牲了操作上的舒适度，换来了视觉上的提升，何况还配有遥控器弥补，这种设计也算是明智之举了。

800W所配的LED屏幕分辨率为800×600，亮度250cd/㎡，对比度500：1，色彩还原不错，例如在显示天空、大海等景色时有一定层次感。当图片分辨率高于屏幕时，它会先先缩小图片以适应相框，然后再放大它，分别对图片的局部进行浏览，令观者能看清大图片细节。此外它还有三种不同播放模式，可将多张照片采用特效同时播放。相框背面有回字形纹理，与突出的接口部分形成过度，后部左下角有支架接口，支架旋转安装其上，竖放或横放时都很稳固。耳机、电源接口位于相框左侧，同时为配合相框的重力感应功能（相框旋转时图像自动适应），其后部还设计了横放和竖放两个壁挂孔。



横、竖两个壁挂孔

800W有许多附加功能，例如直读SD卡、U盘内容等，支持格式包括MPEG1、MPEG4编码，MOV、AVI、MP4格式封装的视频文件，我们用几段MPEG4编码视频进行测试，结果为约低于720P时才能流程播放，猜测是因其内置解码芯片性能所限。我们还播放了几段MP3音频，800W的内置扬声器音质比较单薄，不太适合用来欣赏音乐，只能满足简单的听音要求。相框支持JPEG、BMP图片格式，文件尺寸在5MB左右的JPEG图片也可正常播放。

相框内置菜单简洁明了，包括照片、音乐、视频、Mini Monitor等设置选项，其中Mini Monitor比较有趣，通过USB连接时可将相框作为一个小显示器，演示某特定窗口。另外，内置软件还有一些实用的小功能，如时钟、闹铃等。



左侧接口



“TOS”材质令相框更有层次感

三星800W参数	
项目	参数
屏幕	8英寸4:3、800×600
存储	内置1GB，支持SD、SDHC、USB扩展
电源	外置、10W
尺寸	225.4mm×175.4mm×27.0mm
重量	570g





这款数码相框在外观上无可挑剔，功能也相当全面，不过作为一个8英寸屏幕的数码相框，近2000元的报价实在过高，对普通消费者来说过于奢侈，仅推荐资金充裕的用户选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★

厂商：三星（SAMSUNG）
上市状态：已上市
售价：1899元
附件：说明书、遥控器、连接线、电源适配器等
咨询电话：400-810-5858
推荐：资金充裕的用户

完美随行
漫步者 M16 微型音箱

■晶合实验室 Red

M16是一款精益求精的产品，在研发过程中漫步者对其经过七次改版，在细节上追求完美。由于之前对该产品比较关注，我们知道它拥有4项专利，包括“4+1”音箱结构、一体化被动盆设计、单键音量调节技术、外观设计。同时，M16还获得了2011年CES设计和工程创新奖，可谓名扬海外。所以当拿到样品时，我们并未对其出色的外形设计感到惊讶，而是更多地站在消费者的角度，叹服漫步者在200元的价位，确实做出了一款在各方面都很超值的产品。

多数便携音箱为了节约成本，箱体均为工程塑料材质，而M16采用了质感和强度更好的铝合金箱体，并在表面经过喷砂工艺处理，除了触感极佳外，还显得十分高档。金属箱体对于音效的改善是能有效避免谐振，例如“塑料声”“箱声”等。长条形的箱体从侧面看去很像一个小扇子，它与正面金属网罩的扣合十分紧密，边缘处为弧形线条过渡，形成一体式外观。为了完善这种效果，M16只在侧面设计了一个按键用来调节音量，短按为增大，长按为减小，非常方便。按键还配有蓝色光圈指示灯，在光线较暗时非常醒目。



唯一的按键，它与箱体完美结合



mini-USB和AUX接口，同时插入时USB只负责供电

M16本质仍是2.0声道设计，不过它另辟蹊径，采用了别致的“4.1”方式。M16的箱体内部有4个1.25英寸口径扬声器单元，单只阻抗为5Ω，两两对称分布，中间配合一体化被动盆，它又包括一块铝片配重和一个整体式振膜，铝片用来增加被动盆重量，以获得更好的低频下潜和量感。所谓“被动盆”即是当4个扬声器单元发声时，它会利用其带动空气产生的驱动力被动发声，也带动箱体外空气震动，用来提升低频表现。

其内部电路为ESMT公司的AD12550A+AD62550A方案。AD62550A为D类音频功率放大芯片，具有高效率、低功耗、低谐波失真的特点。AD12250A则是一颗24Bit/96kHz立体声A/D转换芯片，信噪比为98dB。M16没有内置锂电池，需通过USB接口供电，如想脱离电脑进行播放，可选配质量可靠的手机充电器，要求输出参数可支持5V、500mA，并带有mini-USB接口。



M16最适合与笔记本搭配使用



内部扬声器单元和一体化被动盆

我们将M16与华硕N61Ja笔记本电脑连接，试听歌曲主要为流行音乐，包括Eminem和Rihanna演唱的“Love the Way You Lie”，以及Taylor Swift的“Love Story”等，均为小编比较熟悉的曲目。总体上说，M16的音质仍与同价位传统2.0音箱存在一定差距，不过与同类产品相比，音质表现要好得多。M16的中频表现更厚实些，人声表现很出色，能表现出歌手的声线特点，更好的箱体材质也使声音更纯净。在高频细节的表现上，M16超出我们的预料，它对乐器音色还原较为准确，不逊于一些传统2.0音箱。低频是其弱项，仍由箱体太小所限，但如与笔记本电脑内置扬声器相比，却又好了一个级别，尤其在看电影、玩游戏时，对营造气氛会有很大帮助。P





M16的音质要好于同类便携音箱，它没有多余的功能，纯粹为听音而生，其出色的做工、个性的外形设计都让人爱不释手，是一款便于携带、物有所值的产品，小编推荐所有注重便携性的用户选择，尤其是笔记本电脑用户。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：220元
附件：连接线、挂绳、收纳袋等
咨询电话：800-810-5526
推荐：笔记本电脑用户

漫步者M16主要参数

项目	参数
功率放大器输出功率	2W×2
功率放大器信噪比	≥75dBA
输入灵敏度	800±50mV（USB）AUX 500±50mV（AUX）
音频输入接口	USB、AUX
扬声器单元	每通道双1.25英寸（外径32mm）、防磁，5Ω
箱体尺寸	261mm×36mm×44mm
重量	330g

旋转彩蝶

KINGMAX旋风碟U盘

■晶合实验室 Red

"旋风碟"(Round Drive)是KINGMAX不久前推出的一款设计巧妙的U盘，它为360°旋转设计，插头部分不使用时可转入外壳内，以保护易损坏的金手指。U盘还采用KINGMAX专利封装技术PIPTM，即所有零部件整合为一块封装模块，再在其上安装外壳，除了体积更小外（35.3mm×17.5mm×7.4mm），在防水防尘、耐温、耐压等方面表现出色。送测样品为蓝色8GB规格，市场上还可买到绿、橘、红等颜色、容量在2GB～16GB不等的产品。此外它还获得了Win7认证，支持Ready Boost功能，经过系统设置后，能提高系统开机及常用程序的启动速度。



将接口转入外壳之后，U盘的尺寸与一角面值的硬币相差不大

我们对它进行了多项测试，在CrystalDiskMark的测试中，该U盘的连续读取速度为15.88MB/s，写入7.907MB/s；512kB文件读取速度为16.16MB/s，写入0.401MB/s；4kB读取3.878MB/s，写入0.004MB/s，考虑到价格因素，该产品的表现已很不错。在其他测试中，HD Tune的平均读取速度为13.2MB/s，突发传输速率14.8MB/s，存取时间0.865ms，Win7下写入大文件速度9.2MB/s，可满足日常使用。





这是一款很有创意的产品，体积小巧、使用方便，KINGMAX还为其提供了终身质保，它比较适合既需求便携性，同时又对读写性能、外观有一定要求的用户。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：胜创（KINGMAX）
上市状态：已上市
售价：90元（8GB）
附件：挂绳、质保卡等
咨询电话：800−0830−9257
推荐：年轻时尚的用户



将环保进行到底

罗技无线太阳能K750键盘

■晶合实验室 电子土豆

从销量上来看，操作方便的无线键鼠今年无疑成为了键鼠市场的主流产品。罗技的G700鼠标消除了用户对延迟的担心，而它推出的时尚超薄太阳能键盘K750则开创了对无线键鼠绿色环保的新要求。

从外观上来看，K750超薄的机身确实出乎人们的意料，7.5mm的厚度也足以让绝大部分时尚超薄键盘汗颜。而K750最吸引人的当属盘面上的两大块太阳能面板，其黑色镜面设计让键盘在灯光的照射下格外闪亮。指纹采集器？不用担心，打开包装盒，键盘的下面就有一块罗技附带的黑色清洁布，蹭花了镜面只要取出来擦擦就好。

K750采用了一定的人体工程学设计，每个键位都带有一定弧度，这使键盘的敲击手感不错。K750键盘的按键设计类似笔记本电脑中常见的"漂浮块"式，键与键之间留有一定空隙，减少了因为键盘分布过密而误操作的可能。按键力度较小，降低了使用噪声，长时间的敲击疲劳感也较低。K750拥有FN按键，在F1～F12功能键中，集成了可切换的程序、功能和多媒体控制键。

K750键盘的太阳能面板可在自然光与人造光下进行充电，官方宣称满电的情况下可让键盘在完全黑暗中使用长达三个月之久。键盘右上方有一个光源按钮，按下后如果笑脸小人闪绿灯光的话，就表示太阳能面板能接收到足够强的光线，如果是囧脸小人闪红光则反之。光源按钮旁是开关键，长时间不用可方便地关闭键盘。





罗技无线太阳能K750键盘拥有环保性极强的设计，无需更换电池，所以使用更加随意自由。黑白色经典配置外加7.5mm的超薄设计，使K750成为时尚达人、家用影音娱乐用户最好的选择之一。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：罗技（Logitech）
上市状态：已上市
售价：699元
附件：Unifying优联接收器、清洁布、说明书、保修卡等
咨询电话：800−820−0338
推荐：追求轻便时尚、自然环保的时尚白领、家庭用户

智能手机操作系统演义

下



在本刊12月上期的专栏评述中，我们选取手机发展历史中最重要的一些操作系统进行了介绍，但因为很多原因，它们注定将成为历史，而本期的专栏，我们将着重介绍至今仍顽强生存并逐渐统治手机领域的操作系统——正如没落者各有没落的原因，崛起者也自有崛起的理由，而这些理由不尽相同。但也正是因为这个世界充满不同，所以它看起来才更为有趣。希望通过这两个语言通俗、不乏幽默感的姊妹篇专栏文章，能使您对手机操作系统的过去和未来有了一个完整而全新的认识。

■策划 本刊编辑部
执笔 小白Commando 谭湘源

Android 如日中天的水果之王

在iPhone冲进移动设备市场之前，整个智能手机的市场一直是商务人士的天下，智能手机的广告里充斥着一群穿西服的家伙在海滩边、会议室里或直升飞机上用手机浏览电子邮件或传送名片之类的场景。但iPhone改变了这一切。在此之后，Google也要上场了。

在2006年晚期，Symbian系统在欧洲、亚洲等地区处于绝对统治的地位。北美市场则被微软的WM系统、RIM的黑莓和PALM瓜分。但我们都知道，情况就快要得到改变了，2005年7月，Google宣布他们收购了Android公司。Android是一个极小规模的移动软件开发公司，由AndyRubin、RichMiner、NickSears以及ChrisWhite四个人共同创建。Google的这次收购行动引发了评论家和移动业界的兴趣，他们认为收购Android标志着Google将进入移动行业。很显然，他们的推测很有道理。

2007年11月5日，Google正式发布了基于Linux的全新移动操作系统，这就是我们熟知的Android。跟随这个系统同时发布的还有一整套的开放式手机联盟，Google、HTC、Intel、Sprint-Nextel、T-Mobile以及NVIDIA都是这个联盟的成



这是一幅非常流行的漫画，分别指iPHONE、Android和黑莓手机的用户在自己想像里和另外两种手机用户的印象里的形象——尽管有点夸大了这种区别，但基本上还是很有意思的，其中在Android手机用户的眼中，现在仍在使用黑莓的用户看起来简直就是一只史前动物、彻底的老古董，而在黑莓的传统用户的眼里，使用Android手机的都是打工送外卖的小孩子——但问题是，小孩子有一天将统治这个世界

员，Android呼风唤雨的时代就这么开始了。

很显然，我们都清楚，Google推出Android的目的绝对不仅仅是在手机市场上赚一笔钱那么简单，往大里来说，Google是希望建立一个既开放又统一的手机联盟，这个联盟里有基础硬件制造商（Intel和Nvidia），有手机制造厂（从最初的HTC到摩托罗拉、索尼爱立信，现在有消息说NOKIA也要加入这个联盟），大家合力推广这套系统。至于Google，他们希望用Android来布更大的局。

Google有相当宏大的计划，按他们自己的说法，Android的计划和使命是：进一步推进“随时随地为每个人提供信息”这一企业目标的实现。目标则是让移动通讯不依赖于设备甚至平台。

看到了？在Google的设想中，未来没有基站，没有电信运营商，每一台Android手机本身都是信息网络的一部分，无数台手机组成一张大网，把每一个移动的人和网络联系在一起——当然，联系的方式是通过Google的多种服务。Google认为，未来的世界是电子化，智能化和云化，人们会越来越倾向于在家享受智能家电服务，从客厅到厨房；在外享受智能移动服务，从手持设备到汽车设备。这个时候，最好的用户体验已经不是在某个小设备上几个贴心的输入体验或者使用体验所能代表的。每一个人都能在厨房里，客厅里，汽车里，大街上都使用同样或者类似的，服务相通的，和云紧密联系的系统，这就是最好的用户体验。没有人会拒绝服务的无缝融合。

必须承认，这种想法看起来还颇吸引人，但问题在于，并不是所有人都乐于看到Google不受限制的快乐布局，苹果就是其中的一个，在Android推出之前，苹果和Google之间的关系是非常紧密的。Google是iPhone Safari浏览器的默认搜索引擎，iPhone还直接内置了Google的地图和YouTube应用。不过，随着Google Android手机平台的推出，双方的关系急转直下。Google的CEO Eric Schmidt退出了苹果董事会，苹果iOS 4中也加入了微软Bing作为搜索引擎选项。到了后期，苹果的CEO乔布斯开始跳出来，明里暗里地指责Google背信弃义——据说当年Google给苹果的人看过Android的原型机，但那是一个带着全键盘，长相和黑莓差不了多少的玩意儿，看起来准备在商务市场上有一番作为。结果最后，市场看到的却是几款带着全触摸屏，看上去和iPhone很有些类似的东西。乔布斯认为Android有点儿太像iPhone，才会愤怒地跳出来指责。

不管怎么说，凭借着Google的雄厚资本和坚定信心，Android联盟的身边马上就聚拢了一大批合作伙伴，HTC在这些伙伴中显然是最积极的一个，想必他们已经看到了Windows Mobile系统实在是不太靠谱，未来发展也颇为可疑。

2008年9月23日，HTC制造的第一款Android机型在纽约由美国运营商 T-Mobile USA正式发布，命名为“T-Mobile G1”，G1是世界上第一部使用Android操作系统的手机，支持WCDMA/HSPA网络，理论下载速率7.2Mbps，并支持Wi-Fi。G1于10月22日正式上市发售，凡响非凡，在此之后，HTC又一口气推出了G2（Magic）、G3(Hero)等多款机型，其中G3更是在市场上大放异彩。

对于用户来说，Android系统显然有它的独到之处，先不说机型众多选择余地大，也不说系统开放性较高，单就“一切都在网上”这一点，就颇为吸引人。没错，当你使用一台未经阉割的Android手机的时候，你获得的是一个终端，这台终端永远和网络保持着联系，你可以随时随地和庞大的资料库进行数据交换。你的联系人名单存放在网上，你的邮件存放在网上，你永远不用担心你的数据跟着手机一起丢在一个莫名其妙的鬼地方，再也找不回来。你拍下一张照片，可以马上选择是否更新到你的Facebook或Twitter中去，让你的朋友看到。你的朋友可以在Google Map上使用“纵横”功能看到你现在正在哪里，也可以用Gtalk或Google Buzz随时跟你聊上两句——社会化和云储存、云计算的概念在Android上得到了最完善的体现。更何况还有Goole Market和数万名兴致勃勃的开发者琢磨着为Android系统开发各式各样的程序，从计算器到星空图，从指南针到赛车游戏无所不包——没错，这一切听起来非常靠谱，iPhone就是凭着数十万款应用程序把其他对手轰下的。

在HTC推出一系列机型之后，三星、摩托罗拉也加入战团，开始疯狂推出使用Android的机型，其中尤其值得一提的是摩托罗拉，摩托罗拉作为移动市场的开拓者，曾经一度风光无限，但是后来因为缺乏创新，屡屡碰壁。所幸加入Android联盟的摩托罗拉终于抓住良机，一举翻身。2009年9月初，摩托罗拉坐镇主场在旧金山举办的Giga OM 2009大会上携手T-Mobile正式发布了旗下首款搭载Android操作系统的智能手机——MOTO CLIQ，在沉寂许久后的首次爆发吸引了全球无数用户的目光。而接下来的Droid和Milestone则更是在北美本土市场和全球市场上取得了极好的成绩，没错，凭借Android，摩托罗拉复活了。

在之后的一段时间内，Android忽然就成为了移动市场的明星，所有人都在谈论它，业界希望Android能够打倒iPhone，把苹果狠狠地踩在脚下。同时，一大批手机厂商迫不及待地开发新机型——反正有完善的解决方案，有追求的做一个专属界面（比如



摩托罗拉借ANDROID的浪潮，又起死复生了



Android开源机器人的形象——必须说，这个形象有抄袭的嫌疑，但它确实符合了大多数人的想像，有人说，Android的成功是因为其将目标用户定位为互联网内容的积极创造者，但这只是它成功的部分原因，更重要的是它这一整套开放式手机联盟的初始成员都是些能够在这个时代里呼风唤雨的家伙

HTC），没追求的干脆就用默认设置直接出手机就好了。一时间移动设备市场百花齐放，热闹非凡。

在大家都高歌猛进的同时，Google也没闲着，他们在不停地推出Android的新版本。2009年4月，Android1.5版推出；2009年9月15日，Android1.6版推出；2009年10月26日，Android 2.0/2.1版推出；2010年5月23日，Android 2.2 版推出——看看，不到一年，出了4个大版本，而且版本之间差别之大，令人发指，Android 2.1相对于1.6版本，简直就是Windows 95到Windows xp之间的区别，而Android 2.2则相较2.1提高了60%的运行速度。乍一看上去，好一派热火朝天的前进气魄，又隐隐能看出开发工程师万众一心只争朝夕的尽头，总而言之，在更新版本这件事上，Google体现了程序员做主的创新性公司的伟大传统，做到了三天一变样，一月大变样。

但此举也带来了不少问题，首先就是：从开发厂商到使用者，人人都有点儿糊涂，市场上出现了各种版本的Android操作系统，有的公司早就出了使用Android 2.1版本的手机，有的厂商还在推出使用Android 1.6版的手机。更麻烦的是不同操作版本之间的应用程序兼容性也不是特别好，一个程序在1.6下面用得好好的，换到2.1上就没法使了，开发者不得不针对每一个版本开发一个新程序，这就耗费了他们不少精力——不过不管怎么说，这还算一个小问题。

另外的问题在于Android的开放性，没错，开放性是Android的一大特色，也是Android用来对抗iPhone的最大特色之一（想想看吧，iPhone到现在还不允许用户自定义电话铃声），但是开放同时也给Android带来了不小的麻烦。实际上，对于系统而言，封闭和开放的关系并不只是简单的“好”与“坏”，选择封闭系统，用户将丧失许多自主性，但同时，封闭系统的开发者可以将整体系统的质量保持在水平线之上，与此同时，也能够比较轻松地控制第三方开发者的作品品质，拿iphone来说，一个系统，一个统一的标准，一套统一的硬件指标，开发者要做的就是在这个框架下埋头开发自己的产品，仅此而已，你不用操心兼容性，也不用过多考虑机器指标。但是到了Android或其他的开放性系统下，开发者们就不得不费心去关注那些不同的分辨率、不同的系统版本、不同的硬件规格。与此同时，程序员的本能会让他们追求更好的效果，更多的功能，厂商们鼓励他们这种行为，因为这些花里胡哨的东西都需要最新和最快的硬件支持——听起来是不是有点耳熟？没错，WinTel联盟就是这种精神的最佳体现。最后消费者会发现，他们得到的东西往往是“看起来很美”而已。

第三个问题在于，同由偏执狂艺术家乔布斯领衔的APPLE相比，Android系统仍然显得粗糙简陋，我身边的一个朋友对此的评论是：“Android手机有明显的工程师范儿，功能强大，但是不足够好看，用来吸引IT从业者绰绰有余，想要引来姑娘们的目光就差点儿意思。”他说的没错，同iPhone相比，Android在人机交互上还远远不够。不说第三方应用软件，单就系统本身的布局和操作手感对比，如果说iPhone可以用“时尚”、“精致”、“流畅”来形容，那论到Android的恐怕没什么太好的评价。

很显然，Google比其他人更快地意识到了这些问题，从Android2.2系统开始，Google开始逐步重新定义系统的开放性，手机厂商自定义UI之类的事情，相信之后限制会越发严格。与此同时，针对用户对于“操作感体验不如iPhone”的抱怨，Google开始积极地从其他各大手机开发公司吸纳人才，至于如何平衡联盟内各大合作伙伴的关系，如何控制庞大的第三方应用程序质量，如何应对iPhone 以及WP7的冲击……Google还有得忙呢。

OK，让我们看看Android系统未来将会是什么样？有评论文章指出：Android只是Google的一个棋子。Google的重点不在软件，也不在硬件，Google不靠销售硬件获利（Nexus One只能算是Google的一次尝试，在稍遇阻力后即马上撤退），也不靠操作系统授权赚钱，从近期而言，Google的获利渠道是广告，从长远来看，Google的目标是在云计算和移动计算所带来的可能的创新服务。所以Google的野心更大，战线更长，敌人更多，对应的部署也更多样化。Google希望自己能在固定（家电+台式机）－移动（车载+笔记本）－个人（手机+娱乐工具）这么一条线上都保持足够的竞争力，并保证没有一个市场会被垄断，然后根据形势选择最有希望的点去真正发力切入，其他的点保持技术侵略性就行了。

不管怎么说，作为最终的受益者，我们应该感谢苹果，也应该感谢Android，为了同苹果竞争，Google必须下大力气增加用户体验，而在Android的冲击下，苹果也必须强化自身的优势，在云计算和创新上下功夫。你看，这就是我们得到的好处，不过说实话，从现在看起来，在手机领域里，有资格和iPhone一较高下的厂商中，我看恐怕也就只有Google希望最大了。

1

Android系统的命名一直是以A-Z的字母顺序排序，而且每个命名都是当前字母的一个食品单词，比如1.5版的Cupcake（纸杯蛋糕），1.6版Donut（甜甜圈）、2.0/2.1版Eclair（法式奶油夹心甜点）、2.2版Froyo（冻酸奶），3.0版的Gingerbread（姜饼），3.X版本的Honeycomb（蜂巢）。所有这些版本的名字都是食品，而且字母顺序也正好是C、D、E、F、G、H，下一版应该就是I了，日前ARM公司的总裁Tudor Brown透露下一个Android版本的代号已经确定，为Ice Cream（冰淇淋），虽然Google还没有最终确认，但是这个传闻听起来非常靠谱，I打头的甜品也符合Android版本的命名规律。

2

在Android发布之后的18个月里，市场上已经有超过60款手机可供选择了，21家OEM厂商、48个国家、59

个运营商的支持让 Android 迅速成长到今天的地步。今年二月份时，Google曾宣布Android手机每日出货量已经达到6万部，而到今天，每日出货量已经超过 10 万部了。在美国智能手机市场上，Google已经迅速成长为仅次于RIM的第二大厂商。如果从网络和应用程序使用量上来统计，Android已拔得头筹。起初他们希望到年底使用Android的导航里程能够达到5亿英里，但是现在就已经超过10亿英里了。现在有超过5万个应用程序和18万名开发者围绕在Android平台周围，他们共同奠定了Android稳定发展的基石。

3

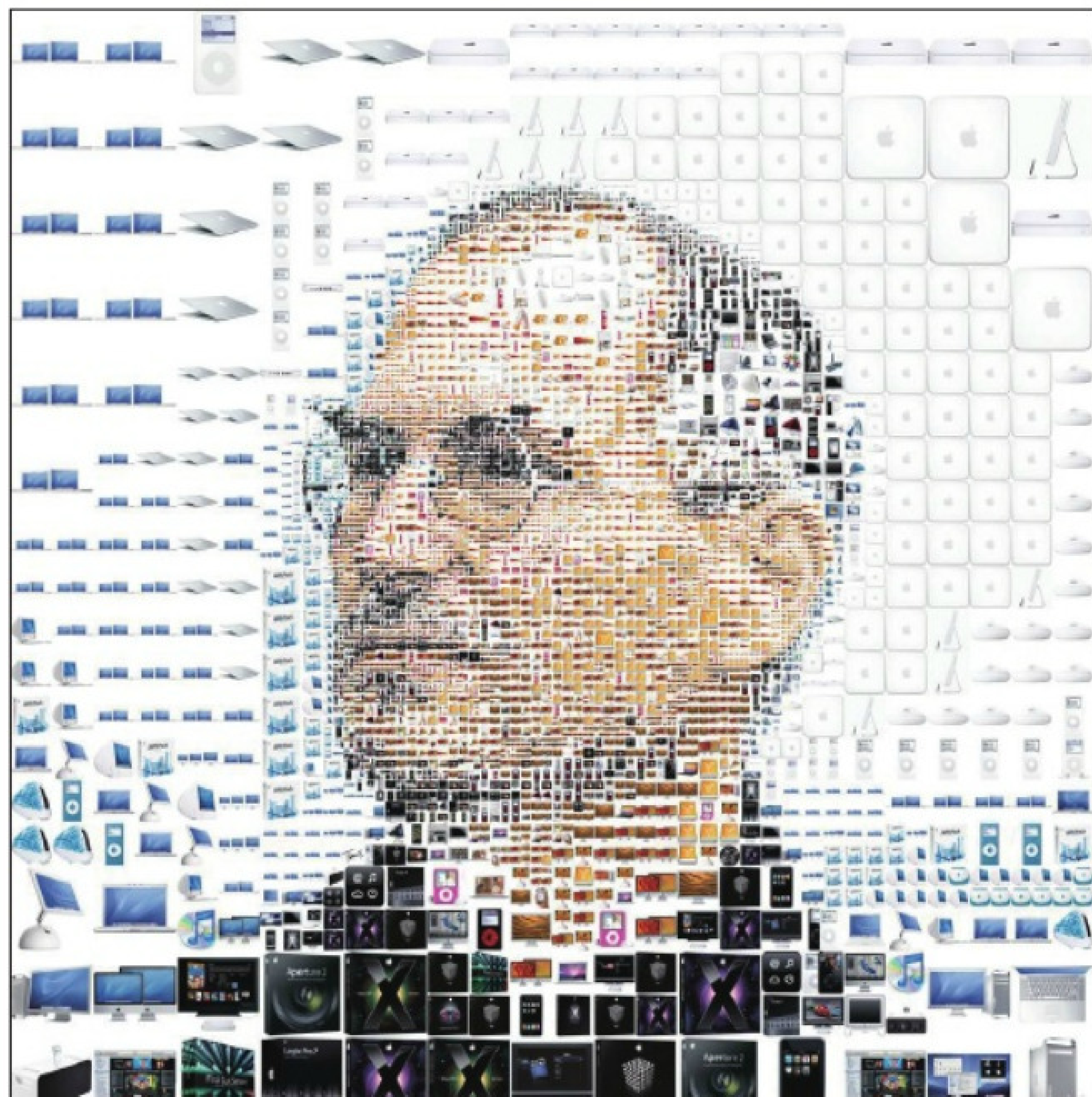
据市场调研公司尼尔森的统计，过去六个月，Android已经超越BlackBerry OS和IOS 成为美国消费者购买智能手机的首选。Android 在今年四月超越了一直低迷的IOS之后，在七月份又超越了持续下滑的BlackBerry OS 。随着Android手机的大幅增长，由Android 带来的广告业务有望每年为公司带来“高达100亿美元的收入”。而这一数字将是Google今年总营收的一半。

iOS 乔布斯的“亲儿子”

“学习和掌握技术并不难，最难的是谁将成为买家，如何让他们购买，公司又怎样向他们介绍自己的产品。”——苹果的经营理念与技术无关吗？一切都是营销，一切都是乔布斯？

我们可以说苹果的再生由乔布斯赋予，从1997年的破产边缘到如今市值超越微软，他扮演了苹果的救世主，在这场不可思议的大翻盘故事中，他总是在恰当时刻站到台前，自信又狂妄地说出“我们的产品又一次改变了世界”。这或许是高明的宣传策略，但也是苹果的真实面貌，乔布斯寻求绝对的控制力，对待下属如待己一般苛刻，他无疑是个完美主义者。如今iPhone4、iPad等产品在国内消费类电子产品中引起了一阵波动，再次成了苹果可以炫耀的资本之一，其首席运营官库克曾在2010年10月的“Back to Mac”发布会上向人们展示中国市场取得的成绩，他对台下的人说：“苹果上海店注定成为里程碑，中国的苹果商店也是世界上最繁忙的，你们要知道，这可是有力的证明。”

现在2010年已接近尾声，有数据称iPhone业务占苹果总营收的40%，并预测显示2011年会接近50%，如果论功行赏，



由苹果产品组成的乔布斯头像，“苹果=乔布斯”

iPhone无疑是苹果崛起最大的功臣。除了超一流的营销手段，标新立异的外观设计，和不错的硬件配置外，我们是不是还忽略了什么？让我们暂时忘掉他们第三季度高达200.34亿美元的收入和300美元一股的股价，也不管其产品定价是否适合多数消费者，仅以最平和的心态回忆2007年1月，也就是一代iPhone公布的时候，除了那个看起来就像是一块液晶屏，并且正面只有一个按键的智能手机外，我们还看见了它上面跑着的操作系统，它看起来和Mac OS X太像了。



乔布斯展示iPhone和它运行的系统

在发布iPhone前，苹果一直对它所运行的操作系统遮遮掩掩，只说是个“iPhone用的OS X系统”，然而就是这个系统，为之后苹果所有的掌上设备带来了巨大优势，它的名字随iPhone4的发布正式确立——iOS。iOS实在太重要了，苹果用来赚钱的App Store等都是由它串联起来，再看看苹果最新的口号“Back to Mac”（重返Mac），它带有将掌上系统的成功带回到桌面系统的味道。乔布斯在发布会上说：“我们对iOS做出的创新很有信心，并打算将它用回到Mac上”。

iOS会是不同苹果设备间通信的桥梁，成功的App Store会由iOS“复制”到Mac OS X上，这就是苹果未来的基本布局，即将各产品的优势组合到一起，粘合剂便是苹果的操作系统。正像一些人说的那样，苹果的本质是一家软件公司，它的核心是操作系统、配套的是软件和运营模式，一切看似不实在的苹果产品中，却都有着一个确实非常优秀的系统。苹果的成功、iPhone的成功不是一蹴而就的，iOS研发过程中投入的精力必然超过常人想象，如果对比一下Google和微软，就更能体会到一些没有公布的东西：Google没有自己的操作系统，为了不被时代落下，在2005年8月17日收购了美国Android公司，研究了两年后才拿

出了Android系统。另一边的微软在操作系统领域功底深厚，可在研发掌上设备操作系统的过程中却慢吞吞，直到2010年10月11日才发布了Windows Phone 7。

因此可以推测，iOS的开发过程不会更轻松，尽管我们目前知道的细节并不多，尤其技术细节无从得知，但很多线索我们仍然可以自行找寻。首先我们知道，由于iOS与Mac OS X有共同的底层技术和架构，它还是Mac OS X的Mach核心的一个变种，从它提供给开发者的名叫Xcode的集成开发环境中也发现，用它来给iPhone写程序前，最好还得明白Mac OS X下Cocoa的基本设计模式和约定，更不用说他们都基于Objective-C语言……这些都说明了一点，如果没有Mac OS X也就没有iOS，有些“巧合”的是，带领一群杰出工程师设计出Mac OS X前身的人还是乔布斯，而且那时正是他事业的低谷。

大约20年前，30岁的乔布斯被董事会赶出了苹果公司，他卖掉了85万股的苹果股票，加上获得的2000万美元的投资，还从苹果挖走了SuperMicro部门，成立了NeXT电脑公司。起初乔布斯觉得卖硬件是个出路，但命运却让他再次陷入泥潭，由于公司业绩不佳，NeXT电脑公司下不得不于1993年终止了硬件业务，在次年更名为NeXT软件公司。让人感慨的是，任何努力都不是徒劳的，乔布斯在硬件上败得彻底，软件方面却获得了收获，NeXT开发的NEXTSTEP操作系统理念超前，是完全的面向对象设计，如果乔布斯当时说过类似“我们的产品领先业界5年”之类的话，那么关于软件方面他并没有夸张。



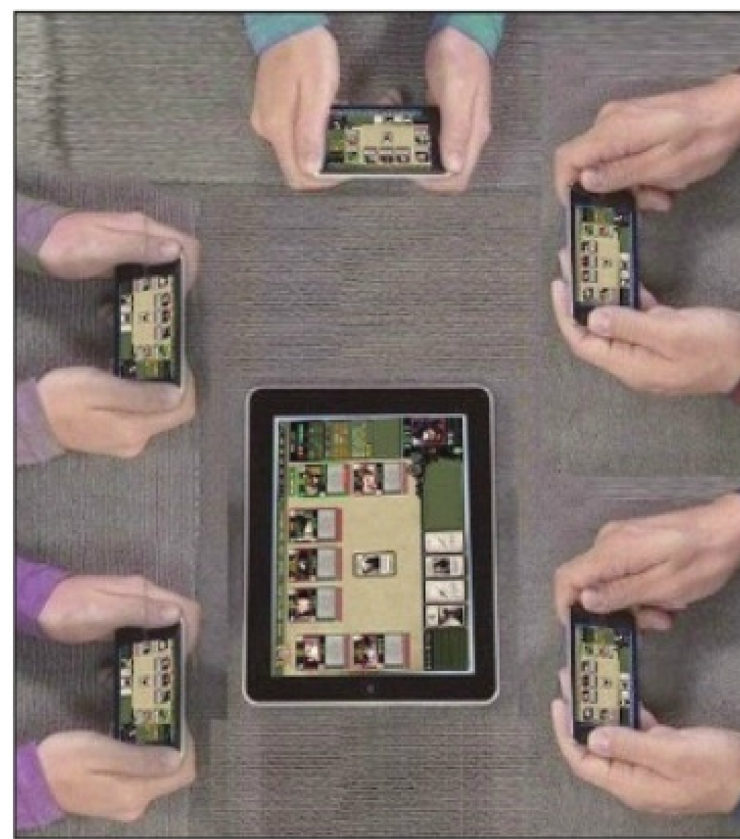
OPENSTEP人机交互界面，它最终发展成了苹果的OS X

NeXT后期将它的编程接口提炼出来，命名OPENSTEP并继续深入研发，只可惜没有多少大厂对它表示兴趣，这块金子的价值还没有被发觉。1995年时微软的Windows 95卖疯了，接着苹果坐不住了，每股股票一年内跌去了10多美元，戴尔当时对苹果公司的建议是“关闭公司，把钱分给股东们”。苹果迫切地需要一个真正好用的操作系统、一个底层架构，它必须能适应互联网，还要适合多媒体创作，碰巧这方面正是NeXT的拿手好戏，而且乔布斯带领的NeXT也因为缺钱度日如年。于是当乔布斯亲自打电话向苹果高层推荐NeTX的产品时，双方几乎一拍即合，1996年12月20日，苹果收购了NeXT，乔布斯重回自己当初亲手创办的公司。

重回苹果后，乔布斯要求软件工程师们重写Mac OS系统，不仅底层要足够干净优雅，而且还要在用户界面上保持风格，这一改就是近5年时间，当正式版的Mac OS X v10.0在2001年登场时，其实由内到外已经和之前的Mac OS完全不同了，它才是苹果历史上最优秀的产品。依靠全新的优秀底层架构，配合上高效的Cocoa类库，从2001年到2010年，Mac OS X的版本从v10.0升级到v10.7，这些看起来只是小数点后一位数“+1”的升级，其实每次都是重大的版本更新，熟悉Mac OS X的人都知道，其重要性不亚于从Win98升级到WinXP，然后再升级到Vista、Win7，不同之处只是苹果做得更快。

有了软件的支持，硬件好卖多了，苹果也有了后来涉足智能手机领域的资本——强大的软件平台。正是这个原因，iPhone在一块液晶屏幕上实现了好多功能，比如流畅的多点触控、更快地找到并执行程序、更快地收发邮件和更高的商务应用价值。开发人员也喜欢为iOS开发软件，Xcode的高效让他们能轻松地实现想法，从而开发周期更短，赚钱的机会更多。许多人不理解为什么同样是Webkit内核的浏览器，在苹果系统上总能跑得流畅些，而在Symbian上却像带宽不足；为什么同是多点触控，手指在苹果系统上滑动就更舒服，而在Android上就显得粗糙一些。这些看起来难以解释的东西，确确实实为苹果用户带来了更好的使用感受。我们知道iPhone、iPod在外观和功能上不是“前无古人”的，可以视频通话的手机多年前就有，可以看电影、听音乐、玩游戏、上网的掌上设备更是多得不得了，甚至笔者多年前把玩过的一个山寨MP4，便与iPod Touch有八成的相似度。这些都证明，iPhone的成功、苹果的成功不只是出色的营销手段，更是靠优秀的软件支持，这就是iOS的力量，它让苹果产品在各方面都稍稍好了一点，也就是这“一点点”的提升，造就了苹果产品的理念——“如果想要更好的东西，就必须掏更多钱”。

现在苹果有了一系列受欢迎的硬件产品，还有iOS、OS X软件和App Store模式，顺便掌握了数十万开发者的命运。仔细一想会觉得有些不平，开发者每年上缴99美元的年费，但他们的劳动成果如果想在App Store中上架，还要先经过苹果的审核，一旦不通过就只能流入“黑市”，在“越狱”后的苹果设备里体现价值。另外封闭的苹果系统不可能有完全开源的一天，这也意味着软件如果想移植到其他系统（比如Android），会遇到非常大的麻烦。因此乔布斯带领下的苹果在未来不会一帆风顺，甚至可能遇到更多危机，尤其是否能让多数开发者都有钱赚的问题。回顾乔布斯的大起大落不难发现，他的失败是因为硬件，成功是因为软件，苹果会继续更关注软件么？一定会，软件才是苹果的灵魂。



用iPHONE在玩万智牌？是的，这听起来很新潮很COOL，但在技术上实现起来并不难——这就是新一代手机系统的成功之处

智能手机大战还在继续，尤其是操作系统的大战，它不只是Google的Android、微软的Windows Phone7、诺基亚的Symbian^3之间的事，HP的WebOS 2.0、黑莓引入QNX的Blackberry OS也会是其中的一份子，甚至还可能会有某家公司半路杀出。iOS的底蕴是什么？我想就是从NEXTSTEP一直到Mac OS X积攒下来的技术。从1985年NeXT成立到2010年iPhone4流畅地跑着iOS，25年的坎坷让今天的乔布斯对iOS有着不同寻常的感情，那也是他对技术的热爱。可能对于乔布斯来说，苹果的软件好比是他一手养大的孩子，是他存在和延续的证明。

Windows Phone 历久弥坚的重生

虽然故事早在1996年就已展开，但2008年12月，是新的开始。

2008年12月，微软手机项目的所有工作全部终止。对于微软手机研发部门的员工而言，“Ctrl+Alt+Delete”的组合键被按下，这是一出彻底的重启。一份全新的计划，立在过去或辉煌、或疲累的躯壳之上，所有的工作，重新开始。

1.过去

早在1996年，微软就开始了移动设备操作系统的研发。1999年掌上机市场还是Palm所开辟的天下，而这一年Windows CE 1.0版的正式发布，对Palm系统发出了有力的挑战。之后微软该产品的基础上增加了更多功能，并推出了名为Pocket PC的全新产品（通常简称“PPC”），不过当时微软还没有考虑要将该系统运用到手机上，人们买到的只是一款可以管理个人信息、可以安装各种软件的微型掌上电脑（人们习惯把它们统称为“PDA”），它与通信无关。直到2002年，微软才终于推出了两款与手机功能相捆绑的新产品：Pocket PC Phone 2002以及SmartPhone 2002。它们与已有的不带手机功能的Pocket PC原型，形成了微软长时间坚持的三线并发的产品线组合。简单来说，同系列的三款产品中，Pocket PC Phone=Pocket PC+电话模块，SmartPhone=Pocket PC Phone—触控屏功能—高端硬件，也就是说，SmartPhone更像一款普通的竖版手机，而Pocket PC Phone，则是最早出现的大块头触控手机。

2002年，诺基亚的第一款智能手机7650才刚刚上市，微软与诺基亚都是智能手机市场最早的开拓者。

2003年，微软意识到，放着“Windows”品牌的巨大号召力不用，只使用“Pocket PC”，是巨大的品牌浪费。然而旧品牌又一时难舍，最后当时就出现了很长的品牌名：Windows Mobile 2003 for Pocket PC（纯手持设备，不带手机功能）、Windows Mobile 2003 for Pocket PC Phone Edition（带屏幕触控智能手机）和Windows Mobile 2003 for Smartphone（不带屏幕触控智能手机）。2005年，微软放弃以年代命名的方法，转用Windows CE内部版本命名，全系列统一为“Windows Mobile 5.0”，而其后仍跟着“for …”的长长的子品牌名。这种让消费者难以记忆的情况直到2007年才有所好转，在Windows Mobile 6.0系列中，子版本分别为Professional（带屏幕触控智能手机）、Standard（不带屏幕触控智能手机）和Classic（不带手机功能的纯手持设备）。



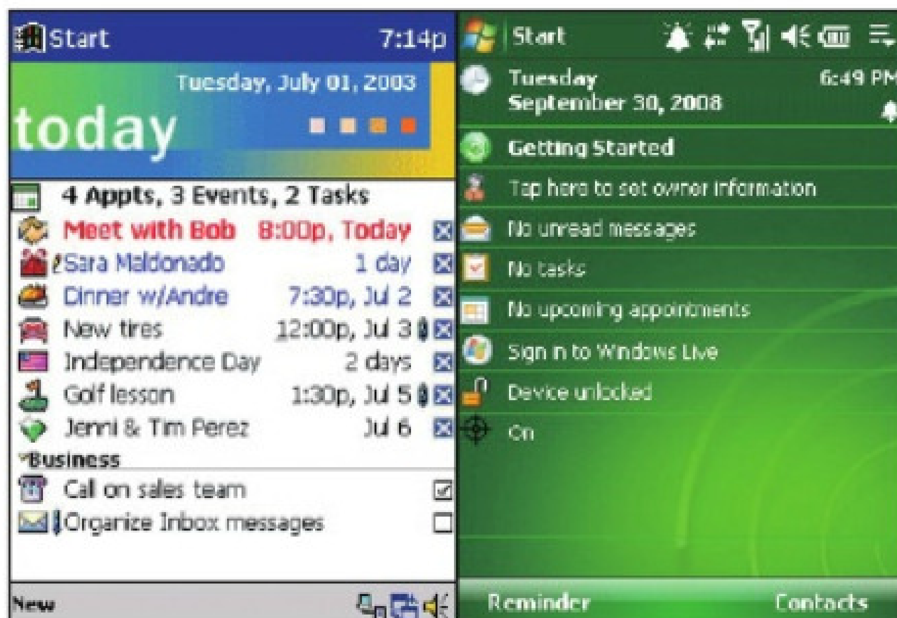
使用Windows Mobile 5.0系统的多普达838，当年以侧滑全键盘成为许多人心目中的智能手机之王

尽管产品命名复杂难记，但在10年时间内，Windows Mobile系列却击败了已有对手，一度成为智能掌上系统的领头羊。而使用该系列最新最高端的手机触控产品，也一度成为消费者引以为豪的美事。

2.改变

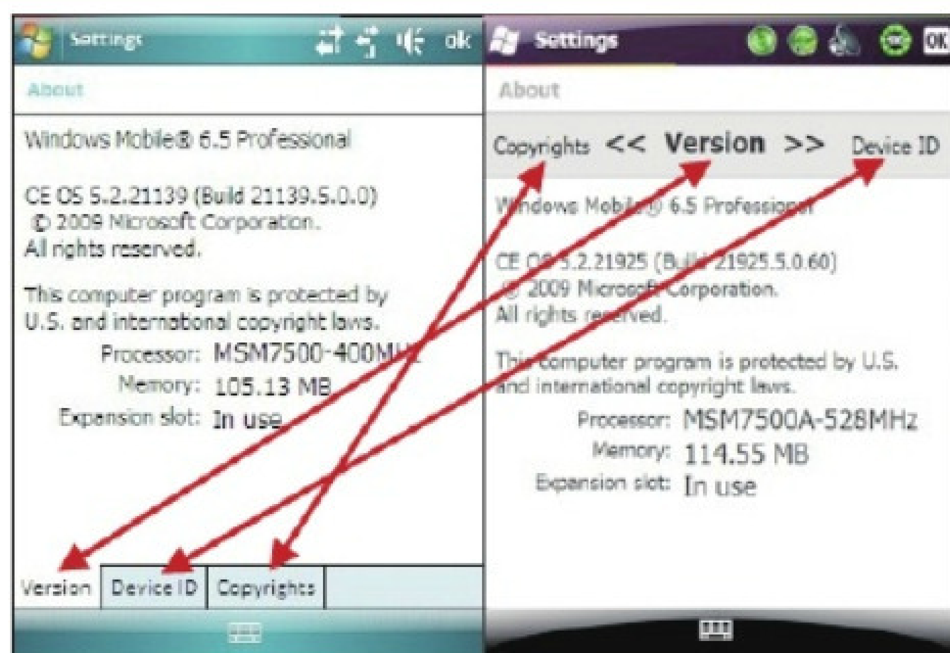
最初的几年，PPC之所以能迅速击败Palm系列的掌上设备，来自于其时极为现代、非常时尚的设计。要知道当时Palm还是一个仅支持单任务操作的系统，这一系统即使从今天的眼光来看也是极有效率的，然而，在PPC多任务系统的映衬下却立刻显出了苍白。很多时候，用户要的是功能，为了功能，用户中的绝大部分都可以放弃效率。更何况，PPC还是一款提供完美多媒体功能的产品，它能够比Palm提供更强悍的媒体解码与播放功能，就像Windows在计算机市场上以“多媒体”取胜一样，PPC也在掌上取得了同样的业绩。

然而逼迫微软在2008年12月不得做出“重启”行动的，却同样来自于产品设计的“现代感”。我们可以看到，用户对“现代感”是多么地追逐，我们可以看到，一款产品如何在短短的几年内，就从“现代”变成了“老式”。可以说，Windows Mobile系列的产品，从2000年一直到2008年的6.1，功能虽然一直在进步，但在操作方式与主界面上，却保持着数年如一日的稳定或单调性。这固然与Windows系统在PC上长年不败的成功有关，而另一方面，也恰恰说明：长久以来，一直没有合适的挑战者出现。但这种稳定局面在2007年苹果iPhone出现之后，终于被打破。



从PPC 2000到Windows Mobile 6.1，界面、操作没有本质性改变

众所周知，在苹果iPhone之前，“触控屏+触控笔”就是智能手机的标志，虽然很多用户都偶尔会用手指来对屏幕进行操作，但一来触控笔用起来更精确，二来几乎所有智能手机的说明书上都建议大家使用笔而不是手指来操作。这当然有可能是屏幕技术不够好，害怕被刮伤，不过最关键的原因还是被iPhone揭秘了：是你们的界面设计不合理！为什么要把字和图标设计得那么小？为什么要靠“点击”而不是“触摸”甚至是


展示"点击"到"触摸"的一个实例：在手机上是点击标签换页来得快，还是直接用手指左右滑动更快？


Windows Mobile 6.5尽管作出改变，依旧未能摆脱鼠标化的操作惯性

"晃动"来操作呢？于是，几乎是在转瞬之间，原本被认为是"高档"、"现代"的触控笔，就被iPhone的手指操作击打到了老式的边缘。更为直接便利、更加让人"触摸"到科技本质的操作，不需要被一支夹在中间的"笔"来阻隔，看起来这只是操作方式的一次简单改变，但实质上却是人性化设计方面的一份重要教程。

触控笔的问题实质上来源于Windows系统上"鼠标指针"的惯性思维。2009年底，一款改良性质的Windows Mobile 6.5被匆忙地推向市场，填补产品代际的空白。该系统的主要改进就是尽力完成从"触控笔"到"手指触摸"的变革，无论是今日界面上变大的可滑动式操作项，还是蜂巢式的六边形图标按钮，或是IE浏览器的笔划手势改进，以及许多操作的微小变动，无一不是在努力增加"手指触控"的便利程度。但令人感到遗憾的是，用户在使用时依然明显地感觉到，如果说iPhone系统上的触控操作是"原生"的，那么宣称为触控而改进的Windows Mobile 6.5，却处处让人在触控的时候觉得手指其实还是一支鼠标。

此时Windows Phone 7已在紧锣密鼓地开发当中，本质上它诞生于苹果iPhone的挑战。2008年是微软智能手机市场全面溃败的一年，这一年iPhone的全球市场份额大幅超越了Windows Mobile，而RIM公司BlackBerry的市场份额依然稳健。微软意识到，必须做出全面反击了，否则面临的将会是继续缩小的生存空间。这一年的12月份，微软按动了智能移动系统研发部门的"重启键"。事实上，Windows Mobile 6.5的处境，进一步证实微软这一次的壮士断腕，绝非逢场作戏，而实在是时势所逼，不得不为。

3.现在与未来

Windows Phone 7，承载了微软智能手机的现在与未来。

从2010年9月份开始，各厂商研发的Windows Phone 7手机你争我抢，纷纷登台亮相，微软手机的新时代开始拉开序幕。新一代微软手机操作系统，不同于以往任何一代Windows Mobile，无论是界面还是操作方式，几乎都看不到继承于前代的一丝影子。在设计上，它甚至与iPhone、Android也不同。例如在开始的主题界面上，微软放弃了"图标"的设计，而是引入一种方块式的导航设计，每个方块对应不同的程序功能，而方块中显示的图形内容，会根据程序存储数据的不同而发生改变；开始界面中，有大块的区域可以由厂商来自定义，只要厂商愿意，就可在这里加入Facebook、电台广播、XBox Live等各种元素；而所有的这些方块，用户都可自定义。在其它部分的操作界面中，也出现了不错的触控设计，一些想法更倾向于照顾用户的使用体验。总之就设计而言，这确实是一款浴火重生的系统，有着不输于iPhone和Android手机的底气，仅从这个角度上，它称得上这次彻底的"重启"。


Windows Phone 7的开始界面



Windows Phone 7的联系人界面

不过Windows Phone在长达两年的过程中，已经丢失得太多。首先是用户，用户并不是只为设计而吸引，更可怕的吸引来自于系统上的应用。在这两年的动荡中，微软智能手机系统缺乏稳定的表现，Windows Mobile 6.5的慌乱，Windows Phone 7的后发，严重波及了那些原本忠诚于该系列手机的用户。而且6.5和7，每个版本都出现了严重的软件不兼容现象，过去原本活灵活现的软件一朝就成瘫痪。先别提开发者的困扰了，这种乱象即使是笔者这种已使用该系统长达7年的"玩家"性质的老用户，都觉得棘手。说实话，无论是谁，都很难忠诚于一个已不再是过去那般的对象。而在竞争者方面，iPhone凭借AppStore，出现了软件应用极度繁荣的新景象，小型的开发者或团队，被真金白银激励着向前；而对于用户来说，据说一款iPhone早期的软件，即使在最新的iPad系统上，也一样能使用——这种体验与微软的策略相比，实有天壤之别。

微软现在有的是钱，也有的是手机厂商们的支持（长期以来，可以说微软从没有亏欠过手机厂商）。新版操作系统在设计上是一个非常好的发展契机，如果微软能够在周边的策略上进一步贴近用户的苦与乐，或许有一天，我们还能看到微软手机的复兴。

最后还要提一下的是，以前那些喜欢使用不带手机模块的纯PDA用户，将来可能再见不到相关的微软产品。"Windows Phone"已正式取代了"Windows Mobile"，从名词的变迁来看，"移动"已经彻底被"手机"取代，这意味着微软已经正式放弃了自2002年以来三驾马车同行的产品策略，新产品中，纯粹PDA（不带手机模块），以及简化版的SmartPhone，都不会再出现，微软已将全部精力投入到智能手机产品的开发中。P

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

网络浮生记
——中国互联网个人BBS发展与现状漫谈录

■北京 坏香橙

早在上个世纪80年代，Bulletin Board System，也就是我们俗称为网络论坛的BBS，就已经作为公布股市价格信息的公告栏而开始在互联网上展露头角。和所有事物刚刚出现的情形一样，在那个遥远的年代，BBS无论在功能还是形态上的内容都是非常单纯的。但随着互联网技术在全球范围内的飞速进步，秉承着多元化信息自由交互的理念，网络论坛这种诞生较早的信息交流平台得到了长足的发展。如今的BBS，早已当之无愧地成为了反映解析当代互联网发展状态的最直观示例。

与国外论坛的发展历史相比，中国互联网BBS的发展时间要稍微滞后几个节拍，自从上个世纪90年代中期开始，随着电话拨号上网成为了被国内电脑用户所熟知的概念之后，聊天室这种主题模糊的信息交流平台曾经盛极一时。但随着国内互联网信息量的迅速提升，网络论坛这种主题分类相对严谨且内容条理性更胜一筹的新形态网络交互中心终于成为了国内网络交流信息的主流途径，从网络发展史的角度来看，这种阶段式的提升进步是必然会发生的。

那么，在如今这个又经历了十余年发展的新世代，当我们回过头去重新审视身边那早已不再是陌生概念的BBS，作为旁观者的我们又会得到什么样的经验与启示呢？本期专题的内容就来给大家分析这个话题。和以往有所不同的是，这次的文章主题与技术无关，内容更不会列举成堆的表格数据，这里讲述的，是那经历过十多年风风雨雨一路坎坷奋斗至今的论坛人自己的故事，是属于我们大众网民的真实故事。

上篇 筑坛者说

采访人信息：

阿亮，男，29岁，动画制作业内人士，现就职于浙江某专业动画制作公司。曾于1999年建立某知名动漫作品主题网站，次年网站论坛正式上线。作为国内诞生较早的个人网站BBS，在发展运营的十年时间中，累计注册会员数高达10万人以上。2010年，由于某些内部综合原因的影响，该主题站点与BBS正式宣告关闭下线。

毫无疑问，无论从上线时间还是发展历程的角度来看，阿亮的经历都可以视为相当具有代表性的国内个人论坛架设者典范。以下就是对这位站长的采访记录，一起来看：

坏香橙：您好，很高兴您能同意接受我的采访，让我们开门见山吧：您最早开始建站是在什么时候呢？最初的站点我记得只是单纯的个人动漫主题网站，BBS是在什么时候开始上线的呢？



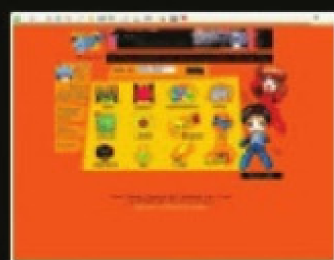


“最早建立的站点页面，是吗？”
“对，这是相当早期的版本，内容与主题都很单纯，不过条理性还不错。”
“那时候的BBS是什么样子呢？”
“论坛还没上线呢，这仅仅是第一步而已。”

阿亮：你好。追根溯源算的话，最早建站是在1999年。当时，我从美院毕业的时候要求提交毕业作品，和大多数年轻人一样，那时候的我喜欢欣赏来自日本的动漫作品，尤其对一部作品更是钟爱有加——当时的想法很单纯，只认为风格如此鲜明素质如此优秀的动画如果和艺术结合，做成网站的话应该会有很多人喜欢。不过说实话，最开始的主要目的也只是为了交作业，没想到居然拿了最高分，于是毕业后就在“太阳网”上缴纳了相关费用，把网站正式放到了互联网上。

后来，随着访问量的逐渐上升，网站很快就拥有了10万的点击量，QQ上也加满了志同道合由这部动画互相结识走到一起的好友。这时我就想到应该给网站设立一个论坛空间，把大家集中在一起，热热闹闹地讨论自己喜欢的主题。于是，到了2001左右，我结识了一位名叫“雨过天晴”的论坛架设兼运营好手，他免费给我提供了空间，让我建立起了最初的网站BBS。

Version 2.0 (新世纪福音战士漫画网）本站建立于2001/2/19



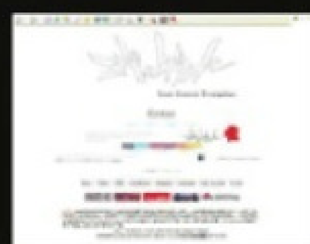
站长关于EVA的第二个网站，全面介绍EVA的所有漫画书籍资料。本站栏目包括：漫画书，进口书，小说，四格漫画欣赏，站点新闻等。并有站长所编写的留言板和论坛。

About Evangelion's Books, and Download 4 of the EVA's Manga's!

“啊，看到了看到了，2.0版本的网站，论坛开始运营了吧？”
“是的。不过非常遗憾，当时的BBS截图没能保留下来。”

Previous　Next

Version 3.0 (新世纪福音战士全球站）本站建立于2001/3/26



站长准备合并之前所做的EVA的所有网站，但是合并漫画网没有成功，只合并了音乐网，本站采用三种语言（中日英）向全球发展，也是第一个FLASH站点，主要介绍EVA的基本资料，栏目包括：作品介绍，故事，主要人物，EVA介绍，音乐下载等。

About all of the Evangelion's music book, and other! With Engelish, Chinese and Japanese Languages! And With Flash Player 5 required, It the Best Evangelion's web in China!

“全球站？好壮观的雄心……”
“哈，那时候可没想那么多。把网站尽量做大是所有站长最单纯的期望吧。”

Previous　Next

坏香橙：噢，最初果然是有朋友在帮忙啊。总之，一开始的主旨就是给大家一个交流的区域，让大家能够结识同好互通有无，是吗？

阿亮：是的。那时候的“雨过天晴”也是刚毕业不久的社会新人，因为他是专业学习网络编程出身的，所以自己开了一家网络服务公司，用其他网站剩余的空间给了我一小块架设BBS的地方。和一个人动手对网站的主页内容进行更新相比，通过BBS让更多人一起交流无疑是及时得到最新最全资料信息的更便捷途径。而且，除了对现有信息进行交流之外，大家自己也可以提交上传DIY的同人作品，例如CG画作、小说连载等等。相比于QQ聊天和网站聊天室，BBS无疑是更加方便的传播平台，不是吗？

坏香橙：噢，如果我没猜错的话，那时候BBS的人数与规模相比于后来的论坛来说应该都不大吧？随后的发展又是如何呢？不可能永远只用那一小块边边角角的空间把论坛继续做下去吧，独立的服务器空间是什么时候上线的呢？

阿亮：是的，那时国内还有两家相同主题的BBS网站，当时我的站点也是刚刚起步而已。独立的服务器空间倒是启用得很早，虽然一直都是放在“雨过天晴”的服务器系统里，但容量从最开始的100MB一直不断提升，最后拥有了2GB的空间。

坏香橙：原来如此。那么，免费使用的空间恐怕并不是长久之计吧，您是从什么时候开始缴纳BBS的空间租赁费用的呢？

阿亮：最开始我支付了1000元的空间使用费，不过由于一直都没有用BBS来盈利，所以“雨过天晴”之后每年只让我支付域名费就可以了。

坏香橙：果不其然，朋友之间果然好说话好办事。虽然我是在2003年才开始注册会员进入您的BBS，但感觉上这家论坛的氛围始终都是相当的纯净，就像您最开始说过的建站理念一样，当时的气氛真的感觉就像是大家庭一样。毫不夸张地说，那时候的体会是我在日后的其他论坛上再也无从经历的珍贵体验。

那么，在您成为站长架设BBS供大家进行交流的时期中，最大的收获是什么？最大的遗憾又是什么呢？

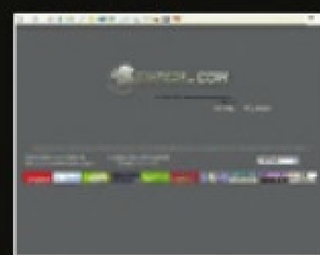
阿亮：最大的收获就是结识了来自五湖四海的朋友，既有正在上小学的小朋友，也有比我年龄更大的哥哥姐姐。尽管大家最初的结识仅仅是通过论坛这种互不露面的形式，但大家每年都会在线下展开聚会，彼此见面相识进一步加深感情。一次次的见面中，看着小朋友从小学升上中学，看着许许多多人一步步考进了理想的大学、开始出国深造、步入社会走上工作岗位，鲜活的经历促进着大家彼此间的感情进一步地深化。一个人获得了成功，大家会不约而同地发表祝贺，一个人有了难处，大家会一起来出谋划策分忧解难。真诚的人际交往体验，这就是我成为站长架设BBS取得的最大收获。

至于最大的遗憾，那就是许多人由于工作、学业上的需要，不得不离开了网站论坛。还有就是由于动画作品的热潮衰退——毕竟那是1995年播出的作品，长此以往产生厌倦之情不足为怪。到了2007年左右，BBS的发展开始走向下坡路了，而在2010年初由于国家推出了个人不得独立建站的规定，网站只能选择了关停下线。

坏香橙：的确，BBS的凋零与站点的关闭，无疑是所有曾经真心投入过的会员最大的遗憾。对了，说到个人BBS审批工作，请问具体的流程到底是什么模式？真的需要举着姓名牌在身高对照表之前拍照片吗？

阿亮：并非如此。那时候申报个人BBS之前，站长必须在公安局备案。一开始不需要拍照，只要服务器商做出担保，站长自己出具身份证等资料并填写完整可以了。

Version 4.0 (新世纪福音战士中国站）本站建立于2001/8/28

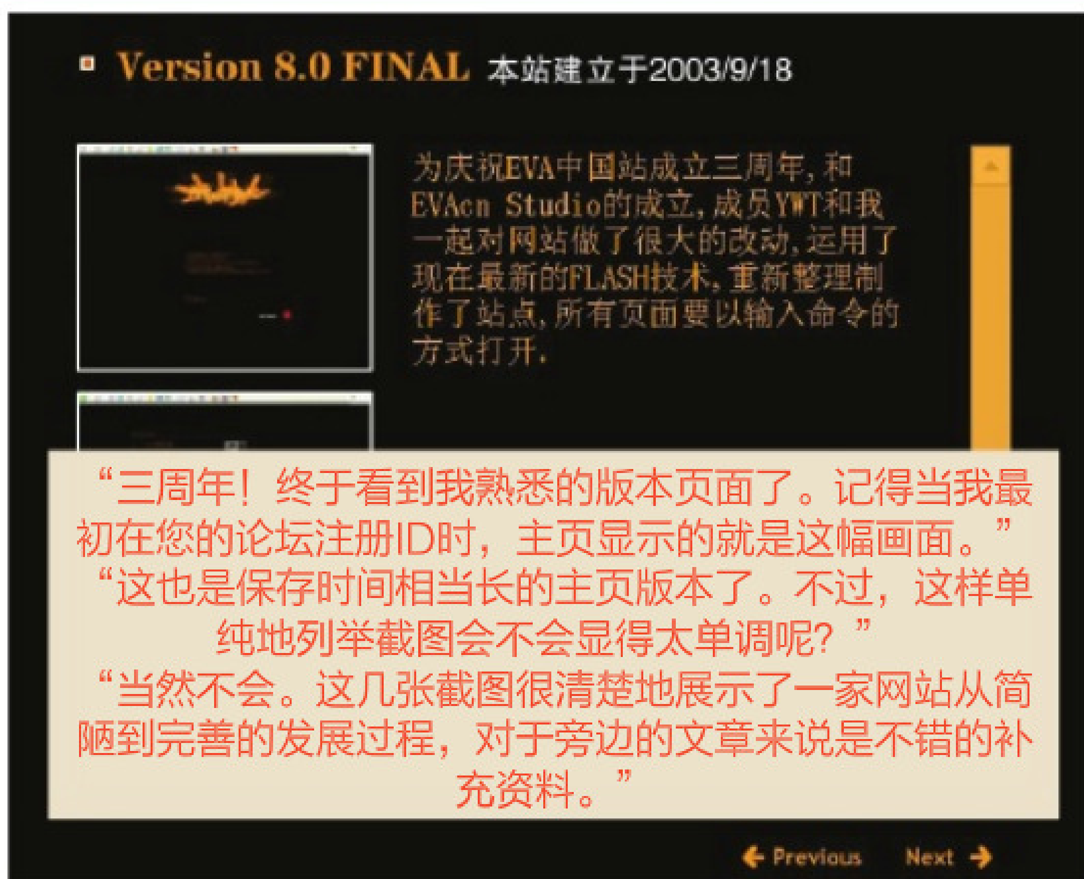


站长所做的时间最长，内容最全的网站正式合并了所有以前的站点，并购买注册了国际域名-www.evacn.com，成立了现在的EVA中国站。本站也推出几个小版本，比如在圣诞节，春节，凌波生日都做了相应的主页面庆祝。并且其FLASH技术也提高了很多，内容更丰富。同时网站也开通了论坛交流，受到广大EVA迷的喜欢。

“正式的域名终于注册了，迈向成熟稳步发展的又一步。”
“没错。从这个版本开始，网站与论坛的发展进入了新阶段。”

Previous　Next

坏香橙：原来如此。那么，对于只能通过ID而不是真实信息进行互动交流的BBS，您觉得这种模式存在什么利弊呢？相比于如今广为流行的新形态实名制社交网站，例如人人网来说，您认为BBS奉行的匿名制传统网络交流模式过时了吗？它还有发展进步的余地吗？



“三周年！终于看到我熟悉的版本页面了。记得当我最初在您的论坛注册ID时，主页显示的就是这幅画面。”
“这也是保存时间相当长的主页版本了。不过，这样单纯地列举截图会不会显得太单调呢？”
“当然不会。这几张截图很清楚地展示了一家网站从简陋到完善的发展过程，对于旁边的文章来说是不错的补充资料。”

阿亮：我的看法是，由于现在的网络的监管还存在一定程度的问题，对于并非实名制的BBS来说有时候会让论坛管理者很头痛。举个例子，比如有些不负责任的会员张贴发布了内容违禁的图片或者文字，有时候还没等管理者及时看到并处理，信息监管处便已经察觉到了，随之而来的就是立刻停止BBS的运营，然后通知服务器管理者去缴纳罚款。虽然“雨过天晴”从来没向我提及过处罚金的问题，但他办理这种手续的次数简直数不胜数，有时候甚至一天之内都要去上好几次。所以说实名制应该是一种更合理的途径，至少这样可以把责任落实到个人身上，对论坛的健康发展肯定会有好处。

坏香橙：的确，从管理者的角度来看，非实名制带来的责任分派困难的确是个让人头痛的问题。不过，网络上有句俗话这么说——“在互联网上，没人知道坐在电脑面前的究竟是人还是狗”。如果从BBS会员的角度来看，隐藏在ID名称的背后进行交流会有什么优势与不足之处呢？您是如何认为的呢？

阿亮：在我看来，进一步加强管理，尽可能地方便大家自由发贴，如有违规的内容，管理人员能够在第一时间察觉并删除，保证论坛的顺利发展才是关键。没有论坛的话，凭借虚构ID掩盖的隐私对于会员来说也不会有什么意义，不是吗？所以之后的论坛采用了认证会员制，确保注册ID背后的都是籍由相同爱好走到一起的交流者，各种无意义的违规现象就很少再次发生了。

坏香橙：的确，要做好BBS凭借一已之力是远远不够的，齐心协力团结众人的力量才是把论坛做好做大的关键，这是绝对不会错的。另外，我记得您在网站论坛上也尝试过开展B2C电子商务活动，请问您觉得当时进行得还算顺利吗？

阿亮：当时只是最初尝试B2C电子商务，开始还是满顺利的。因为图案都是个人设计的作品，做出来的商品都是名副其实的限量版，对于会员来说收藏纪念的价值都很高。有些会员至今还保留着那段试水期发售的纪念品。

坏香橙：是的，当时的主题钱包和T恤都是让人印象深刻的作品，对于会员来说值得拥有。在我的印象中，依靠网站论坛这种平台进行电子商务活动的BBS为数不少，但成功者寥寥无几，从站长的角度来看，您认为造就这种局面的根源在于什么呢？相比于淘宝这种专业的大型网络购物平台，BBS电子商务的不足之处又在哪里呢？是难以建立受众广泛的信用体系吗？

阿亮：BBS电子商务的优势在于可以有效地推广产品，而且消费人群目的性和针对性比较鲜明。但弊端就是在第三方信用机构，例如支付宝这样的平台开始推行之前，初来乍到的论坛新会员不敢贸然购买。只有当那些注册时间较长的会员做出表率进行推广，让更多人产生了信任之后才会尝试B2C购物，口碑的建立非常缓慢。所以现在的BBS大多已经成为大家讨论话题的场所，目的在于交流信息，购买网站推出的产品已经不再是重点了。

坏香橙：果然和我想得一样呢。这也是随着互联网的发展进步，



“终于被我找到了，一张完整的BBS界面截图。”
“让我看看……没错，这应该是改版以后又经历过调整的论坛页面吧，我看到我自己的名字了。”
“当时正是转型的瓶颈期，很可惜的是，经历过短暂的兴盛之后，论坛开始逐渐走向了衰落……”
“那不是您的错。BBS的管理与发展是一门相当深奥的学问，我也有一套自己的看法，一起来看看吧。”

网站功能进一步分化而产生的必然结果吧。好了，最后一个问题：如今，您在淘宝网上开设的网店知名度已经达到了相当可观的地步，用搜狗输入法拼写名称无须选词就能直接敲出来。毫无疑问，您的网络商务事业是非常成功的，那么，请问您还有意向让那个目的并非盈利的个人BBS重新上线运营吗？

阿亮：我当然有这个意向，毕竟对于从19岁开始建站的我来说，这段长达10年的时光是我人生中一段极为重要的体验。即使不能申请架设网络论坛，我个人也希望能够通过博客、微博等较为灵活的途径，通过修改规则与模板来达到类似BBS的效果。这样不仅在监管和费用支出上较为合理，开站的主旨也能一并延续下去，这样应该是最好的。



"尽管经历了如此多的波折，但毫无疑问，您的网站论坛让成千上万的会员找到了一片互相交流爱好的伊甸园，他们的人生轨迹或多或少都随着这段经历而发生了改变。从影响力的角度来看，您这10年的付出是值得的，谢谢您，亮哥。"
"不客气。"

坏香橙：听到这个消息实在是让我感到十分欣慰。在我的印象中，有不少开站年代久远的个人BBS同样顺利地发展运营到了今天，您不妨把它们作为参考借鉴的例子。无论如何，有可能的话请您还是尽量试试重开BBS吧，毕竟那是所有经历过那段时光的会员朋友最熟悉的方式。

阿亮：是的。不过当初的BBS发展也出了比较大的瓶颈，最大的问题就是在于资源的匮乏，只有不断地更新内容才会保证人气旺盛。

坏香橙：以我曾经的版主眼光来看，造就当时局面的根源并不是简单的资源断档问题，真正的关键在于人心的涣散。有关BBS发展的话题我有我自己的看法，一会不妨来看看吧。不过，在经历了这么长时间的空窗期之后，想必当时的当事者也都成长了不少吧，如今重新开局的结果肯定会有所不同的。无论如何，请再来试试吧。

阿亮：嗯，是的。只要条件有可能，我肯定会尝试重头再来的。至少，我的开站理念不会动摇，这是不会错的。

坏香橙：那样最好。即便以如今的标准来看，您当年开设的站点BBS无疑也可以视为顺利发展的个人网站论坛范例，在大多数时期中无论整体氛围、内容还是会员素质都是让人满意的。籍由您的BBS，成千上万拥有相同爱好的同好者找到了一处平等自由的交流场所，经过互相影响改变了许多人的人生发展路径。就以我为例来说，如果没有您的BBS，如今的我必定只是个默默无闻的小职员而已。归根结底，BBS的真正意义不仅仅在于资料集散的网络空间，更重要的是通过互相交流对参与者的思想、态度与价值观造成的正面影响，这，才是个人网络论坛真正的存在价值。

感谢您建立了一片让经历过互联网论坛生涯的会员成长发展的交流领域。亮哥，您的影响力要远比单纯的"网站建立者"来得更为深远，谢谢您。

显而易见，阿亮作为最早一批投身国内互联网个人BBS架设的先行者，尽管历经了无数波折坎坷，尽管自己的网站如今正面临着闭站的困境，但对于这位平凡的论坛架设者来说，长达10年的个人BBS运营体验已经给自己的人生留下了深刻的印记，他是不会轻易选择放弃的。

有关BBS建立者的专访到这里就先告一段落了，但是，有关BBS的话题远没有结束。众所周知，任何具有一定规模的网络BBS想要合理发展，单凭站长的一己之力是远远不够的，只有当更多具有责任心的版主群策群力一起引导控制BBS的舆论氛围时，BBS才会走上正确的发展途径。尽管在论坛的一般会员看来，那些各司其责的版主更像是一群不近人情充满自负的碍事者，但实际上，真正拥有责任心的版主要远比普通的论坛会员更懂得BBS健康发展的正确要领。接下来，就让我们来瞧瞧一位普通个人BBS版主发来的自述，一起来领略一下论坛这种网络交流平台喧嚣背后的真相与奥秘。



在互联网上，没人知道你会是一条狗。
——对于BBS来说，这句话并不是单纯的讽刺。

下篇 护坛者说

采访人自述信息：

亚里克司，男，26岁，IT传媒领域业内人士，现就职于北京某平面杂志出版单位。曾于2003年在上文中提到的个人动漫主题BBS注册ID，次年成为该论坛文字原创栏目的版块管理者，任期直到BBS被正式关闭后方才宣告结束。在长达六年的版主生涯中，尽管遭受过无数非议与争论，尽管他身上的版主权限多次经历了罢免与调整，但这位论坛管理者的发言权却从来都没有被剥夺过。有关这种奇妙的待遇经历，他自己的解释很简单："我的原则就是讲道理。我的管理权限可以被注销，我的发言内容可以被修改删除，但我所发表的言论中包含的道理却不会被轻易否决。永远和正确的道理站在相同的阵营中而不是选择追捧虚无的权力，这，就是我身为论坛管理者的一贯原则。"

很明显，从年龄与BBS版块管理的资历上来看，这个桀骜不驯但立场分明的人物无疑可以视作国内个人BBS版主的样例。对于源自BBS发展产生的各种现象，此人颇有一套属于自己的理论与说辞，一起来看：

在如今的互联网上，有这样一种理论如是说：网络游戏是现实社会的缩影，是虚幻的网络世界折射现实生活色彩的全息银幕。对于这种论调的正确性我不置可否，在我看来，网络游戏的



将自己的真实身份隐蔽在虚拟的ID背后，这就是BBS最大的卖点所在

确可以在一定程度上反映出来自现实世界的真相，但如果加上“全息”与“深度”这两个前缀的话，那么论坛BBS反映出的内容无疑会比那些虚无的游戏更为深刻。

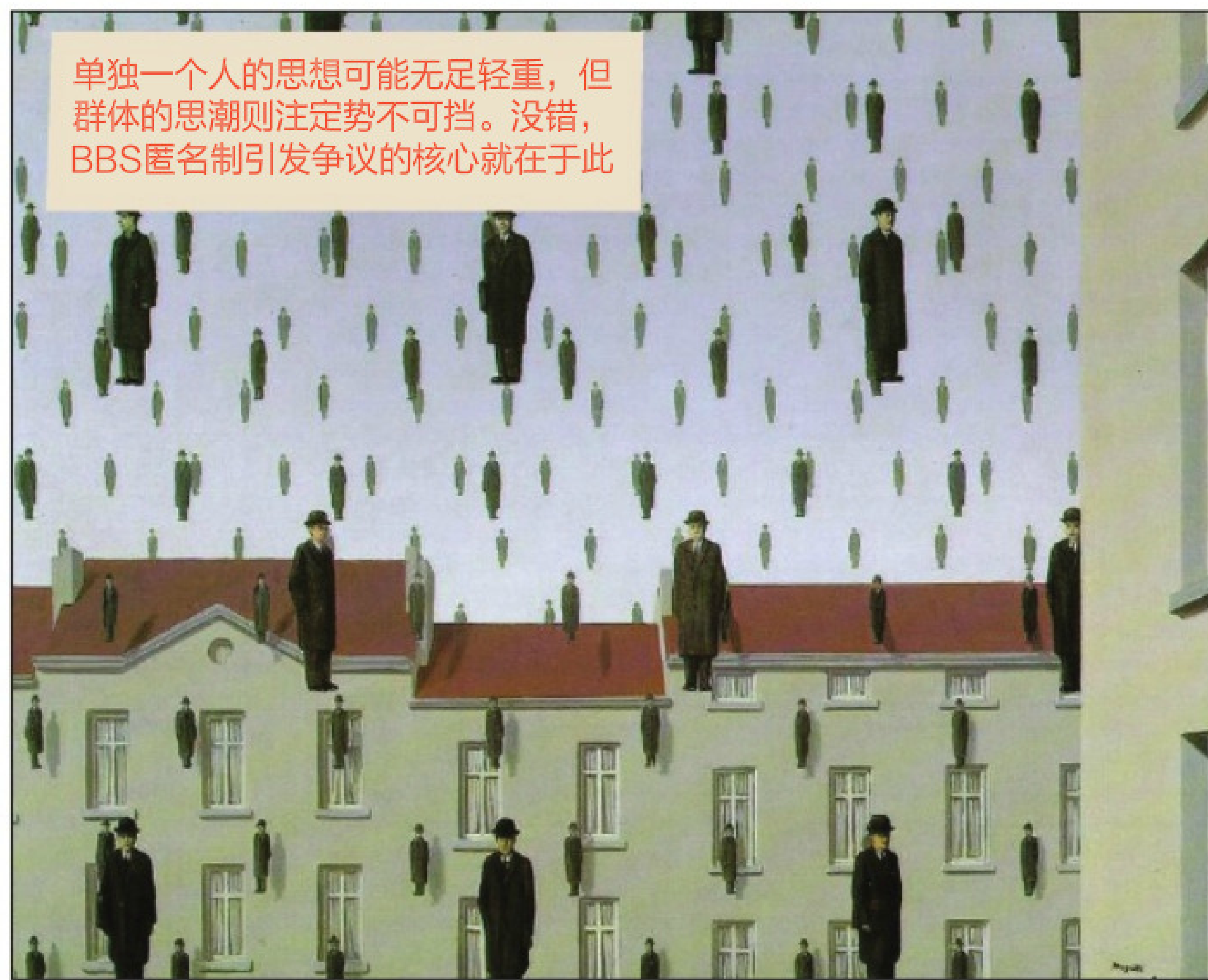
也许你会有疑问：BBS上既没有装备也不能打怪练级，发生了矛盾只能凭借嘴仗解决纷争，这种隔靴搔痒的方式怎么会比快意恩仇的PK来得更有深度？此言差矣。在如今的大多数以提升角色级别收集武器道具为卖点的网络游戏中，等级与装备决定实力是标准的架构设计，级别高人一等且装备更胜一筹的角色可以成为行侠仗义的一方豪杰，更可以成为肆意妄为盘踞一方的恶霸地头蛇，这是不争的事实。级别较低装备逊色的人物即使在争端中有理有据，面对盾坚矛利的高等级恶徒也只有忍气吞声的份儿。那么，你不愿意承受不公正的欺凌想要在短时间内提高角色等级以牙还牙报仇雪恨？收费代练工作组的业务与游戏官方推出的收费道具会是你的最好出路。很好，如果你选择了这种手段，那么你的举动正中了盈利者的下怀。

网络BBS则不一样。在大多数舆论风气正常的论坛中，刚刚注册的新手ID与发帖量成千上万的所谓资深人物发生了争执，那么舌战之后的最终胜利者必将是能够把自己的观点与论据阐述得清清楚楚的在理一方。衡量这种纷争胜负优势的，不是金钱与重复动作能够换来的人物装备与等级数字，而是货真价实的真才实学。内涵决定实力，这才是BBS作为社会化交流平台存在的真正意义。

也许你会有疑问：如果那些强词夺理的BBS恶棍勾结论坛的管理人员对我施加不利该怎么办？如果那些秉承着“无知者无畏”原则的家伙摆出混不吝的嘴脸又该如何应对？很简单，对于前一种情况，如果一个BBS的仲裁标准不是公正的原则道理而是所谓的事理人情，那么为何还要在这种肮脏的论坛中与这些自认高明的角色沆瀣一气？此处不留人，自有留人处，互联网海纳百川，包容广泛，自然会有允许摆事实讲道理的BBS存在，只要确认从现实客观的立场来讲原则道理的确倾向于自己一边，那大可问心无愧地离开这些臭味相投的人物另寻高就。至于后一种角色，如果碰上的果真是那种无事生非的搅事好手，那么大可不必放低姿态与其平起平坐互相叫嚣，只管由他去就好。互联网的大环境氛围终归是趋向于理性至上这条原则，通情达理之人又何必与沐猴而冠的角色争执？既然有人情愿成为博他人一乐的弄臣，那就不妨让他恣意妄为地搔首弄姿去吧。舆论永远不会站在维护丑角利益的一方，这是互联网BBS的基本游戏规则。

有条不紊地阐明事理而不是虚张声势地仗势欺人，凭借着这条简单的原则，在我成为BBS管理者的六年中，尽管经历了无数反复波折，但我的发言权却从来没有被头衔高人一等的理亏者剥夺过，没错，尽管听上去有些不可思议，但禁止发言封停ID这些待遇我却从来没经历过，一次都没有。说到这里，我要特别向那些曾经与我发生过争执的管理者致以敬意，尽管我们在某些观点上曾经发生过分歧，但最终，引导我们最终行动的依旧是理性而不是冲动行事，了不起。要知道，那个时候的我们可都是血气方刚的青涩一族，能够把行为克制到如此地步实属不易。说实话，从执行的复杂程度标准来说，我从来就不认为BBS的管理是什么无足轻重的无聊把戏：如果说一个人的思想是无足轻重的，那么一群人的思想构成的思潮又会是什么呢？没错，BBS就是各种思潮活跃泛滥的集散之地。作为管理者，无论你的论坛权限是高是低，无论你的责任版块数量是多是少，归根结底，对于负责的BBS版主来说，正确地引导动摇中的思潮走向、及时遏止不正当的言论继续发展，这才是身为BBS管理者真正的职责所在。论坛的建立，自然是站长架设者的功绩，但如果想要让论坛健康向上地继续发展下去，那就只有依靠后继的版主管理者尽自己的努力做出指引了，这对于所有个人BBS来说都是一样的。

允许娓娓道来阐明清楚事端道理，公正向上的舆论环境，这就是真正值得投入的网站论坛理应具有的最基本素质。那么，对于这种值得深入的BBS来说，参与者投身其中获得的真正收获又是什么呢？在我看来，丰富的信息量自然是值得关注的内容，但对于世界观尚未完全成型的年轻一代——也就是热衷于BBS交流的主力人群来说，亲身经历过几场BBS发展过程中出现的风云变幻更会带来极为现实的意义。在我自己的经验中，短短的六年时间内体验到的社会学课题可谓数不尽数：从个人理想主义的萌生、发展、成型与覆灭，到群体无意识行为在不知不觉中犯下的恶行，再到马基雅维利



单独一个人的思想可能无足轻重，但群体的思潮则注定势不可挡。没错，BBS匿名制引发争议的核心就在于此

主义在混乱局面中展露出的真正价值，所有这一切内容都要比教科书上枯燥无味的理论概述来得更为鲜活直接。毫不夸张地说，如果社会学导师把"网络BBS发展动荡折射出来的社会学原理"布置为研究课题，接受了这个题目的学生只要愿意对现今的网站论坛亲身体验一番而不是闷在图书馆里抄资料，那么最终得出的课题报告效果肯定会超出所有人的预料。


明天，我们会在BBS上脱下虚构的面具吗？大概吧。但匿名交流的习惯恐怕不会改变

既然说到了网络BBS的匿名制这种特色，那么就不妨来特别提一下另一个比较特殊的现象事例：Troll。作为动词，Troll的意思是钓鱼；作为名词，Troll的解释则是西方奇幻故事中相当常见的"洞穴巨人"这种虚构的生物。而作为伴随着网络BBS的盛行而诞生的概念，Troll拥有着相当复杂的释义：作为动词，它的含义基本上可以理解为"在论坛上刻意发布充满极大争议性的言论，挑唆诱使其他BBS会员进行回复，至于回复的内容是无意义的攻击性言论还是纯粹的作壁上观态度则无关紧要，只要能够博得其他人的关注就能得到快感"的恶劣行为；而作为名词的话，其含义自然是指代做出这种行为的角色本身。毫无疑问，结合一下网络BBS主流人群的年龄段以及互联网论坛"匿名性"的特质，略有见闻的朋友轻而易举就能通过心理学常识得出造就这种行为现象与个体的结论：从年龄层次来讲，热衷于参与网络论坛这种活动的人群恰好处在自我意识逐渐萌发成长、尊重与被尊重以及自我实现正式成为正常心理需求的阶段，对于这种价值观尚不完整的群体来说，BBS提供的"匿名发表言论"功能正好符合了这个年龄段人群的特殊需求。按照传统的观点来看，这种不成熟的心理状态随着进一步的成长必然会得以顺利消除。然而，值得注意的是，从某些意义上来讲，"匿名"这种不会暴露发言者真实身份的发言特质在某种程度上可谓进一步激化了这种心态的膨胀，最终导致的后果就是不成熟的心理开始向病态心理转变。留心一下现今论坛上时常可见的Troll现象即会发现，那些纯属玩笑的Troll行为自然只能算是无伤大雅的恶作剧而已，但对于那些习以为常刻意耸人听闻夸大其词博揽骂名只求获得别人关注的Troll个体来说，你会发现他们俨然以一副理所当然的架势坚持着这种荒唐的举动。没错，隐藏在这种角色荒诞行为背后的并不是"仅博众人一笑"的乐观心态，而是彻底扭曲的自我价值定位。和近两年逐渐开始流行的实名制社交网站相比，传统的网络BBS最为鲜明的特点，就是虚拟ID匿名制带来的责任感薄弱化，以及随之引发的言无所忌行为。正因如此，无论是对群体行为进行分析还是对个人心理进行研究，网络BBS都算得上是优秀的采样场所，这并不是开玩笑。



随着互联网技术的发展，种类繁多的IM通讯软件逐渐淘汰了曾经盛极一时的聊天室，那么，逐渐开始崛起的实名制社交网站短期内会取代传统的匿名制BBS吗？答案是否定的。尽管不可否认会带来某些负面影响，但同样无法否认的是，在舆论潮流正常的环境下，以匿名制为核心发展的架构造就的结果就是让参与者在面具背后卸下心防，不再顾忌年龄、性别、学历与职业这些在正常人际交往过程中必需慎重考虑的要素来发表真诚的言论。当然，出于加强管理的需求，网络论坛可能会采取填写提交非公开的真实资料以便让发言者言责自负的合理机制，但至少对那些处在最基本交往层面的普通BBS用户而言，"匿名之下的实话实说"在未来相当长的一段时间内，恐怕依旧是网络论坛的基本交流会话形式。

结语

从1997年到2010年，在这充满了波折、动荡、矛盾与反复的十余年中，中国互联网个人BBS逐渐确立了自己的定位，成为了当今互联网生活不可或缺的重要环节。作为当今交流信息传播舆论最有力的平台之一，在未来的岁月中应该如何发展，面对新生事物的冲击又应该如何自我调整来适应新环境，这都是值得所有BBS架设者与参与者思考的问题。限于篇幅，本文能够揭示的仅仅是最基本层面上的部分信息，如果能让阅读过这篇文章的读者朋友结合自己的经历引发启示，那就已经足够了。

中国互联网个人论坛，一路走好。

分享之道
——常用网络图片上传站点外链效果评测

■河南 安静的好人

对于大多数网络相册以及支持图片上传的网络硬盘来说，图片外链无疑是一项非常重要的服务卖点，在许多应用领域都有广泛的用途。例如，某些论坛限制了用户上传图片的文件尺寸，在本地缩小图片的话又没法满足清晰度要求（图1），这个时候就不妨选择把原始图片上传到支持外链的网络空间中，通过论坛上的“插入图片”选项来显示清晰的大图；开网店的用户不满足于网站自带相册的容量，也可以用支持图片地址外链的空间保存商品照片并直接引用到网店的页面中，让前来购物的顾客能够看到细节丰富的高分辨率图片。本文对九家支持外链图片服务的中文网站进行了分析对比，希望能够有助于用户做出选择。待评测的服务网站列表如下：六间房快捷贴图、又拍网、拍天下、大脚社区、flickr、skydrive、外链吧、POCO和米果网。





一、图片上传功能简评

六间房快捷贴图是本次评测中唯一无需注册即可使用贴图服务的网站（图2）。用户只要不删除浏览器的Cookies，再次打开网页就能显示之前已经上传过的图片，当然如果图片数量较多并且想进行长期保存时，上传者也可以注册账号便于查找。快捷贴图的缺点是所有的外链图

图片综合上传功能对比列表

服务商	上传图片格式	最大图片	批量上传	上传插件	水印	相册容量	相册限制	图片限制	网站注册
快捷贴图	JPG/PNG/GIF	3MB	×	×	√	不限	无	无	可选
又拍网	JPG/PNG/GIF	5MB	√	×	×	100MB/月	无	有	必须
拍天下	JPG/PNG/GIF	1.5MB	√	×	×	不限	需认证	无	必须
大脚社区	JPG	30MB	√	×	×	500MB/月	无	有	必须
flickr	JPG/BMP/PNG/GIF	10MB	√	可选	×	100MB/月	无	有	必须
skydrive	JPG/BMP/PNG/GIF	50MB	√	可选	×	25GB	无	无	必须
外链吧	JPG/PNG/GIF	4MB	√	×	×	100MB	3个月	无	必须
POCO	JPG/BMP/PNG/GIF	2MB	√	√	可选	不限	无	无	必须
米果	JPG/PNG/GIF	2MB	√	×	×	1000MB	无	无	必须

片都会在右下角添加“tu.6.cn”水印，并且是本次评测中唯一不支持图片批量上传的网站。很显然，六间房适合那些上传图片数量较少、对图片管理和水印没有特殊要求的用户使用。大脚社区对上传图片的格式限定为jpg，相对于其他网站支持的图片格式种类来说无疑显得太少，用户使用起来肯定会受到影响。POCO在上传图片时可以选择是否添加水印，相当独特，不过默认上传的时候都会自动添加水印，对于用户来说不算太方便。在本次评测中，相册使用有期限所限制的只有拍天下和外链吧两个网站：拍天下的用户可以支付10元人民币申请成为认证会员，该网站声明免费用户的数据只能保存7天，7天后保存的数据会失效，但经过笔者的实际测试发现过期后的相册依然能正常使用，外链图片也可以正常显示。外链吧相册的使用期限只有3个月时间，用户可以通过完成网站任务或缴纳费用来延长期限。又拍网分为又拍网社区和图片管家两个部分（图3），用户只需申请一个账号就可以登录这两个网站，社区可以让用户分享照片，而图片管家则专为网店图片提供相关服务，免费用户不能外链。又拍网、大脚社区和flickr对于上传图片的内容有特别限制：又拍网可能会删除网店产品图、网站素材图、动漫贴图等非原创或者非照片类型的图片，大脚社区声明商品图片、系统桌面、各种logo和商标、影视截图、图片素材等图片不会被保留，flickr则禁止存放图形元素、图示、表情符号、大头贴等类型的图片，借助相册中的图片来宣传销售产品也不属于支持服务的范畴，而且相册中只能显示最新的200张图片。



注：表中的个别内容不会在网站帮助介绍中找到出处，这些内容是笔者通过与网站的客服进行沟通后了解到的信息，下同。

二、图片外链性能评测

在本次评测的列表中，多数网站都支持至少两种尺寸的图片进行外链，而外链吧、POCO、米果的用户只能选择原始图片尺寸，如果想用缩略图的话只能在本地手动缩小图片了。

快捷贴图、大脚社区、flickr会对上传的图片进行“压缩”，外链图片的分辨率不会超过表中所列出的大小，所以用户在上传体积与分辨率较大的图片例如数码相机拍摄的照片时，应先进行手动压缩降低分辨率与文件大小，否则不但上传耗时较久且最后得到的依旧会是压缩后的图片。

使用skydrive进行外链时首先必须点击右键打开图片的属性，将其中的网址复制出来作为外链地址，如果要使用原图还必须点击图片，在弹出的网页地址栏中才能看到支持外链的实际地址，用户使用起来不太方便（图4）。而其他网站都把图片的外链地址明确地列了出来，便于用户直接选择使用。除此之外，对于gif格式的动画图像，快捷贴图和skydrive外链出来的会是某一帧的静态图片，有特殊要求的用户需要留意。又拍网社区、大脚社区、flickr、POCO的图片则不允许外链至网店。



图片外链性能对比列表							
服务商	外链尺寸	最大尺寸	外链形式	外链获取	网店支持	gif效果	外链流量
快捷贴图	2种	800×600	源地址/bbs/blog	方便	√	静态	不限
又拍网	5种+自定义	原图	源地址	方便	×	动态	1GB/月
拍天下	5种	原图	源地址/ubb/html	方便	√	动态	不限
大脚社区	5种	1024×768	源地址/ubb/html	方便	×	不详	不详
flickr	5种	1024×768	源地址/html	方便	×	动态	不详
skydrive	2种	原图	源地址	不方便	√	静态	不详
外链吧	1种	原图	源地址/ubb/html	方便	√	动态	一般够用
POCO	1种	原图	源地址/bbs	方便	×	动态	不限
米果	1种	原图	源地址/bbs	方便	√	动态	不限

三、付费服务简介说明

用户使用网络相册的付费服务一般常用于长期保存网店商品的照片，所以在本章表中加入了巴巴变淘宝相册的相关信息。

flickr的用户在交纳过一定的费用后将升级为pro用户，能够使用限制条件更宽松的网络相册服务，但是没有明确说明支持网店这样的商业化用途（图5），所以这里将其定位为不支持网店。

1 年期的 pro account

你可以獲得以下功能：

- 無限上載和儲存
- 無限相片集和珍藏集
- 存取你的原始檔案
- 你帳號上的統計資料
- 無廣告瀏覽和分享
- 針對高清視訊上載的 HD 播放

5

又拍网图片管家、巴巴变和外链吧都是专为网店用户设计的，其附带的相关功能也比较齐全。横向比较之下，又拍网图片管家和巴巴变在网站建设和功能设置上都要强于外链吧。与前三者相比，米果的优势在于其本身即拥有容量高达1000MB并支持网店外链的免费空间（下页图6），并且付费服务需要交纳的资费也相对较低，缺点是免费用户

的外链图片显示速度较慢，而且也没有其他网站的网店图片配套服务功能。

拍天下是一家成立不久的新网站，在网站底部还能看到“测试版”的字样，网站建设的也比较简陋，根据站点的说明，用户只需支付10元人民币就可使用空间无限且支持外链的图片上传保存服务，而当用户使用3个月后想停止服务，还可以申请退还9元人民币。如此低廉的费用直接引起了笔者的关注，在与拍天下的客服沟通后得知，原来图片上传与外链的服务并非是为了盈利，只是单纯地对空闲的空间资源加以利用而已。或许正是由于这个原因，拍天下并没有提供图片搬家、发布模板等网店图片管理的常用功能，标明的水印功能也无法正常使用，服务管理水平还有待提高，因此建议用户还是在这家网站功能完善服务稳定后再缴费使用比较合适。



6

付费服务性能对比列表

服务商	资费	说明
又拍网图片管家	60元/年/500MB 4GB流量/月；120元/年/3GB 10GB流量/月；180元/年/10GB 30GB流量/月	支持淘宝、有啊、拍拍、易趣店铺；防盗链；支持淘宝一键搬家，具有防盗链和模板功能。
拍天下	10元/不限空间	不限外链流量；支持网店；图片数据永久保存。
flickr	24.95美元/年/不限空间；47.99美元/年/不限空间	支持原始图；不支持网店。
米果	5元/月/2GB；15元/3个月/2GB；30元/半年/2GB；50元/年/2GB；	不限外链流量；支持网店；图片自动读取VIP服务器，速度和稳定性更好。
外链吧	5元/月/150MB；49元/年/150MB；9元/月/300MB；89元/年/300MB；12元/月/500MB；129元/年/500MB；	外链流量能保证绝大部分用户正常使用；支持图片和网店搬家、网店统计功能。
巴巴变	12元/月/200MB；120元/年/200MB；15元/月/2GB；150元/年/2GB	不限外链流量；支持网店、具有图片搬家、添加水印、一键插图、宝贝描述模板等功能。

四、总结

如果只想使用基本的贴图外链服务，那么快捷贴图、POCO、米果都是较为合适的选择；如果想使用免费的网店图片外链服务，则建议用户选择米果和skydrive这两家网站；如果注重网店图片外链的配套服务功能，可以使用收费的巴巴变、又拍网图片管家和外链吧；拍天下能以极低的费用为用户提供类似于米果水准的服务且容量不限，适合想要节约开支的用户尝试；又拍网社区、大脚社区和flickr受制于其市场定位，外链服务相比之下也会受到较大影响。

五、补充

1.一般情况下，百度相册中的图片是不支持外链的，用户即使复制图片属性中的地址强行进行外链，经过一段时间后图片也会显示成“仅限内部交流”一类的告示。不过，我们可以使用“百度相册助手”这款软件暂时突破这个限制。安装并添加用户后，将百度相册的图片浏览模式设为列表或缩略图模式，在图片上点击右键，依次选择复制URL和外链URL（图7），这样就能使用百度相册进行图片外链了，但此方法不保证长期有效。其实，对比相册图片属性中的地址和外链的URL就会发现，前者的格式是以“http://hiphotos.baidu.com/”作为开始的，而外链URL的开头则是“http://hiphotos.loopc.com/”，两个地址后部的内容完全相同。用户如果不想下载“百度相册助手”，也可直接将地址中的“baidu”手动更改为“loopc”，一样可进行外链。



7

2.由于图片外链服务会给保存图片的服务器带来较大负担，另外网站负责人可能也会对相关的运营策略进行变更，这些网络相册的外链服务难免会受到影响，相比之下，规模较小的网站服务变动的可能性与频率会更大，例如在本文截稿时外链吧忽然发布消息“断开图片外链服务”，因此免费用户应该尽量选择品牌较老、影响力较大的服务商，以减少遭遇动荡的概率。

3.如果外链的图片无法显示，除了网站发生变动的原因外也有可能是网络相册的权限设置造成的影响，可以试着将权限设置为“公共”、“所有人”一类较为宽松的等级，不出意外的话都会恢复正常显示。

网站推荐特别篇：小众爱好论坛推介

常言道：网络之大，无奇不有，形形色色的人物在互联网这片熙熙攘攘的虚拟江湖中来来往往，互相交流，逐渐聚成了一个个主题BBS。在这些大大小小的BBS中，除了大多数广为人知脍炙人口的大众爱好者论坛之外，某些相对而言属于少数派的小众爱好者也秉承着互联网“多元化至上”的原则建立了自己的主题交流平台，并在更多同好者的支持下顺利地发展至今，形成了各种并非主流但人气兴旺的小众爱好者论坛。

你拥有特立独行的小众爱好吗？想为自己的爱好寻找同类进行交流吗？来看看今天的简介吧。

——坏香橙



■北京 坏香橙

1.DIY的真髓——我爱模型玩家论坛

地址：http://bbs.5imx.com/bbs/index.php

注册会员数：130 000人以上

提起模型，大多数人的第一印象会是什么？用塑胶零件粘合拼嵌而成的各种小比例仿真车辆兵器？至少我的一般印象就是如此。然而，当我的损友发来一条来自上面那个论坛的链接之后，我深深地意识到了自己的见识是多么短浅：

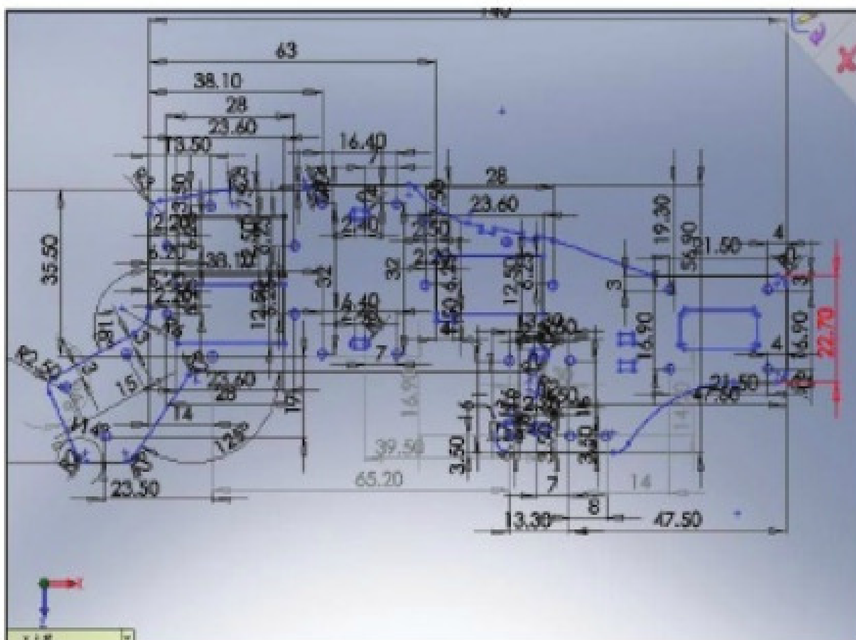
《用我的小床打造全球唯一钛合金魔方》

http://bbs.5imx.com/bbs/viewthread.php?tid=382920&extra=page%3D1

我认真地思考了一下这个标题中的“床”与“钛合金”两个词汇背后的含义，然后我毫无悬念地被折服了：

结合一下整个标题的语境，曾经有过金工实习体验的朋友想必都知道，这里提到的“床”并不是什么安卧休息的床铺，而是专用于加工金属零件的机床。一般而言，这种专业的工程设备应该是机械车间的常备之物，但如果实际所有权归属并非厂房集体而是个人，用途更是为了自己的爱好而进行金属加工处理的话……你应该能想像出这种程度是个什么概念。


国外动手强人自制的微型机床，不过说实话，这个论坛上的DIY强者拿出的作品丝毫不比这个逊色


看过这张图你就会明白这个论坛内容的侧重点所在

至于钛，擅长化学科目或者较为熟悉前沿科技领域的读者应该都清楚，用这种轻盈的非稀有金属制成的合金无论在强度、化学稳定性还是机械性能上都要远胜于一般的金属材料。但从另一方面来说，稳定的性质带来的负面效应就是冶炼与制取合金的成本相当可观，坚韧的材质也为工艺处理带来了不少困难——一句话，选择这种材料制造金属零件不仅费用高昂，加工难度也绝对不容小觑，这是毫无疑问的。



然而，尽管先决条件如此不利，在上面那张帖子的发布者不懈的钻研努力之下，这个全世界独一无二的太空金属DIY魔方还是顺利地诞生了——在我撰写这段介绍的时候，整个钛合金魔方的所有零部件已经全部加工完毕，工程正式进入了刻绘纹样的第二阶段。回头看看日期，从主题的第一个帖子发布算起，至今已经至少经过了半年多的时间。能够以如此恒久的耐心将这项难度极大的DIY制作延续至今，身为一位普通的过路关注者，我不由得要赞叹这位工程发起人的强韧毅力。

看完了帖子，让我们再来回过头来瞧瞧论坛本身：和大多数以静态塑胶模型制作为主题的BBS相比，这个论坛最大的特点就是在“工程复杂程度”方面提升到了另一重境界——上面那个自制的钛合金魔方仅仅是个示例，在这个BBS的其他版块中，各种非静态的航空、车辆与船舶模型制作讨论同样是热火朝天。如果你的资金充裕想来挑战一下可动遥控模型的制作，这个论坛会是个不错的去处。

2.矩阵的挑战——魔方吧·中国魔方俱乐部

地址：http://bbs.mf8.com.cn/

注册会员数：150 000人以上

“这位高手使得一手上好金工，着实值得佩服一番，然而如此通天神技居然耗费在了魔方这种三岁小孩才会中意的玩具上，实在是大为不值。”

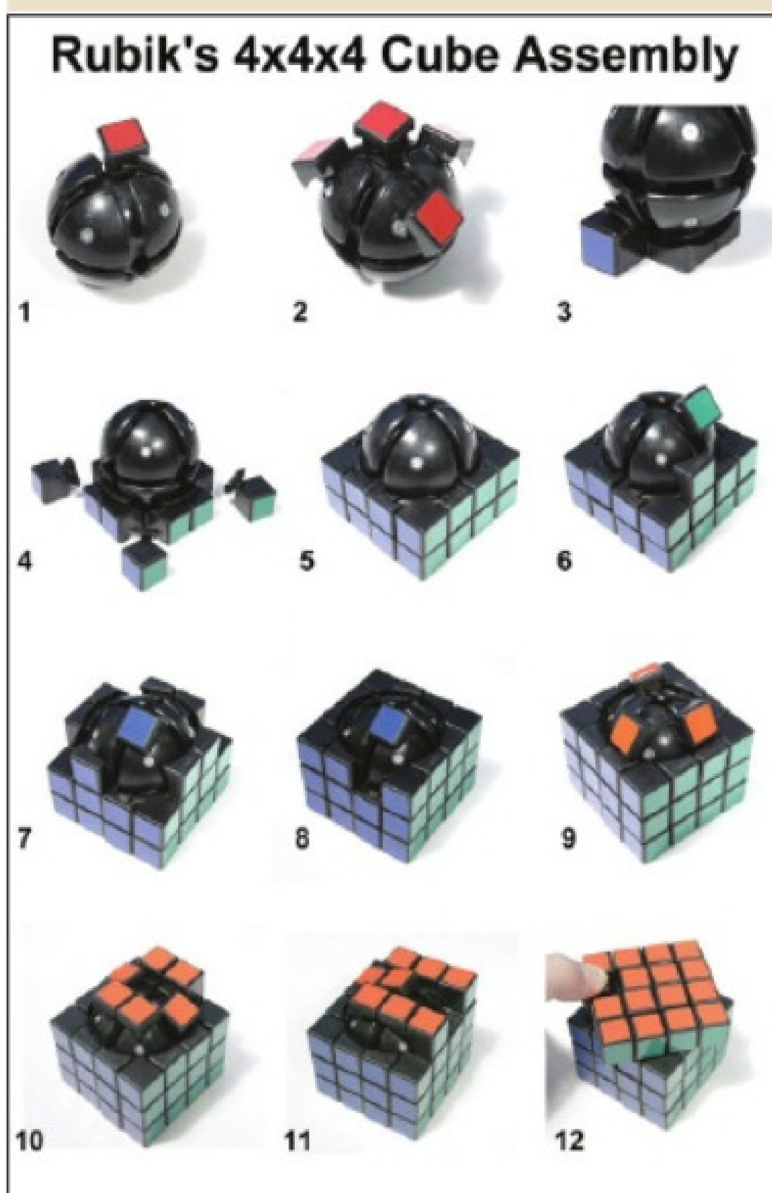
看过上一条介绍，仰慕之余，相信有些心生钦佩的读者朋友或多或少会产生这样的感受。的确，在常人看来，魔方这种路边摊上售价不会超过5元的廉价玩具实在是没什么钻研的价值，但事实上，这种经典的空间变换组合玩具蕴含的奥秘要远比一般人的印象来得更为深奥。自从匈牙利布达佩斯建筑学院的厄尔诺·鲁比克教授在1974年设计出这种神奇的机械装置以来，经过30多年的技术进步，无论在技术还是结构上魔方都得到了长足的发展，不相信？来看看我的介绍吧。

让我们先从机械构造开始说起，猜猜看，魔方的结构究竟包含哪些部分？27个一模一样的立方体

小块？远非如此，只要随便找来一只最大众化的三阶魔方随便扭上几下，任何具备空间位置判断能力的玩家立刻就会发现，这些看上去全无二致的小方块实际上可以分为三个种类：无论如何扭转始终都会位于每个平面中央的中心块，与中心块相邻在正方体形态下永远只会露出两个平面的棱块，以及灵活度最高、位于立方体形态下8个顶角位置上的角块。在这三种结构完全不同的方块内侧，互相嵌套的弧形凹槽构成了完整的环状轨道，以9个方块为一组的大平面可以在中心轴的定位下自由旋转，变换排列组合立方体表面的图案。低调平整的外型下隐藏着如此巧妙的滑轨装置，这才是标准三阶魔方构造的真相。然而以上内容仅仅只是个基础，随着设计理念的进步，结构更为奇妙的新形态魔方层出不穷地登场，彻底抹消了“魔方只有三阶”这种陈旧的印象：首先是四阶与五阶结构的魔方——不要认为增加的仅仅是几个方块而已，结合上面介绍的基本原理想像一下就会发现，四阶魔方很难设计出“中心块”和“中心轴”这两个结构，因此无论是复原难度还是内部构造设计都与最常见的三阶魔方截然不同；至于五阶魔方，数量进一步提升的方块不仅加大了还原的难度，整体结构的稳定性也成为了设计师需要认真对待处理的难题。其次，除了标准的正方体结构之外，其他形状的新型魔方也在不断地被开发出来，例如Square One，一种顶面与底面被分割成9个三角形和四边形小块的奇妙魔方，整体结构和复原公式与标准的三阶魔方截然不同，把玩起来别有一番滋味。最后，即便是最基础的三阶魔方，如今也已经诞生了许多形态新颖的进化品种，这方面最直接的例子就是俗称“镜面魔方”的Rubik Cube Mirror，这种奇特的三阶魔方最大的特点就是方块的大小并不统一，扭转调整的过程中改变的不是每个面的颜色，而是魔方整体结构的形状。不规则的外型再加上银色的表面贴纸，很容易给人留下深刻的印象，即便是作为桌面摆饰也一样能取得不错的效果。


让人过目难忘的Rubik Cube Mirror


当然，四阶魔方还是可以有中轴结构的，不过零件数量……



一种较为常见的四阶魔方内部结构示意，取代中轴的是带有滑轨的球体

综上所述，显而易见，魔方的魅力就是如此神奇，因此无数热衷于钻研此道的玩家聚集在一起形成了大规模的交流论坛并不算意外。如果上文的介绍重新激起了你对这种经典益智玩具的兴趣，那么“魔方吧”这个已经成立了6年有余的魔方爱好者俱乐部BBS会是你不错的入门选择之一。在这里你不仅能找到以上简介中提及的各种魔方详细的技巧解析，丰富的线上线下交流活动也是同类论坛中不可多得的亮点，值得关注。

3.君子之器——中国钢笔论坛&铅笔论坛

中国钢笔论坛：http://www.pencilbbs.com/

注册会员数：60 000人以上

铅笔论坛：http://www.pencilbbs.com/

注册会员数：接近2000人

互联网最大的魅力，就在于你很难客观估量到它的深度与包容性——通过对上面这两个论坛的浏览，我再次坚定了这个想法。尽管“无纸化办公”的口号早在十几年前就已经被提出，但时至今日，各种便签与打印纸依旧是大多数办公室写字间必不可少的工作耗材之一。究其原因，尽管科技的进步让电子化信息交流处理的完善程度日益提高，但从便捷的角度来讲，纸张这种传统的记录手段依旧拥有着大多数电子产品无可比拟的便利性——回想一下，对于优先级别最高的待办事项，你会选择把它记在自己的手机备忘录里并加上闹钟提醒，还是直接拿张便条纸用铅笔写上一行大字提示贴在自己的电脑显示器右上角？至少我的选择会是后者。

就目前的实情来说，既然作为信息记录载体的纸张离开办公室依旧是一纸空文，那么作为信息书写工具的笔自然会有它生存的价值。对于大多数正在看这本杂志的读者来说，钢笔这件东西如今虽然已经不是常用之物，但至少在概念方面还是不乏认识的——翻翻走进高中大学校门之前老爸给自己留下的纪念品，是不是有支闪闪发光的金笔？


从19世纪末到21世纪初，派克钢笔的传奇已经延续了三个世纪

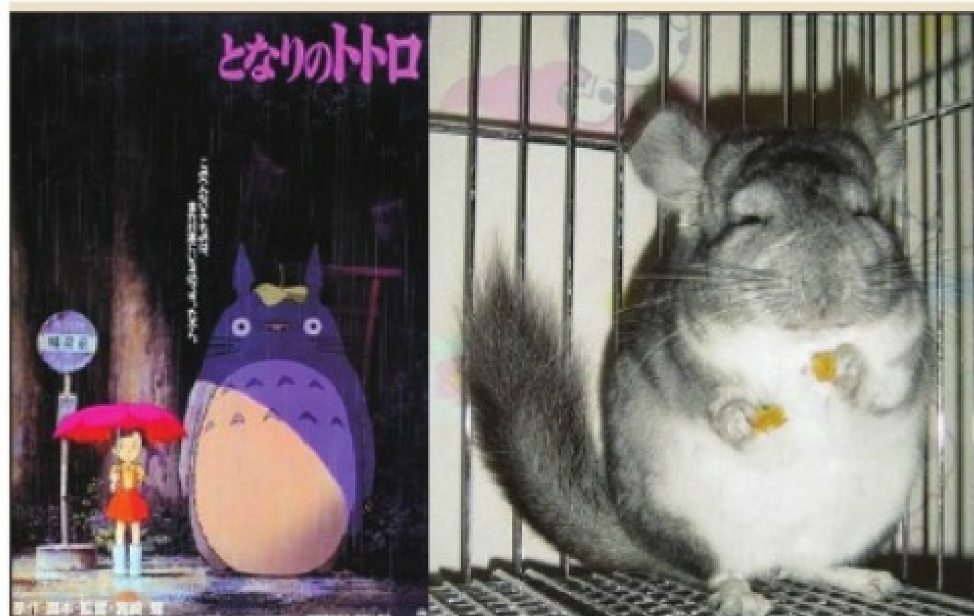
从传统的角度来看，笔为君子之器，因此演化成为文化象征自然不足为奇。不过，如果说钢笔至少还能代表工业时代新技术发展对旧世界产物进行替换的直接证明，那么自动铅笔居然也能脱离廉价工具的层次用奢侈品的身份进入新世纪，这可真让我感到有些不可思议——要知道，和钢笔业界的派克这个牌子一样，自动铅笔领域也有施德楼



staedtler 925 95，据说是可遇不可求的珍品自动铅笔……真有那么好用?

（Staedtler）这种“专为顶级制图人士设计”的高级品牌。然而话又说回来，钢笔与蘸水笔顺利取代了鹅毛笔的位置是它们确立了当今地位的根本原因，但自动铅笔彻底淘汰了木杆铅笔吗？至少对于广大依旧使用着2B铅笔与机读卡苦战的考生和为数众多的美院学生来说，木杆铅笔的退场时间还遥遥无期呢。

无论如何，即便不是以文化的角度去看待这种本属于上个时代但依旧活跃至今的书写工具，仅仅是以兴趣爱好者的角度来欣赏，围绕着这两种经典象征发生的话题趣闻还是很有阅读价值的。至少，对于并非以业内文化人士自诩的我等大众凡人来说，这个理由就是我关注上面那两个BBS的原因。



如果你喜欢龙猫的话，在这里可以找到知音

4.别样情缘——异宠天堂网站论坛

地址：http://bbs.1ctt.cn/

注册会员数：24 000人以上

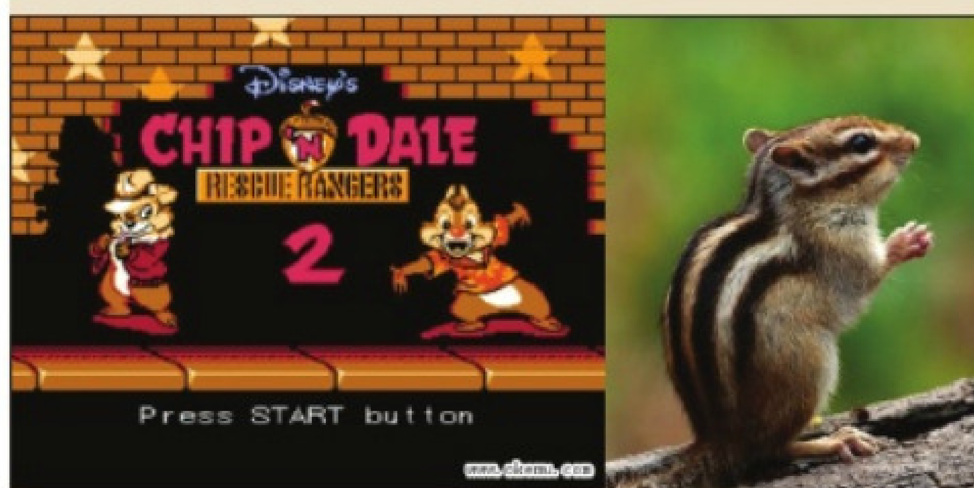
看够了各种冷冰冰的机械制品，让我们把视线从金属与塑胶上移开，一起来看点鲜活的东西吧。

据我所知，在“大软”的编辑部中，喜欢各种猫猫狗狗的编辑不在少数：人高马大的技术爱好者小白同学喜欢养狗，所向无敌的宅人编辑地穴领主大人十分青睐猫科动物，而在文编的范围之外，负责排版制图的美编也有热衷于热带鱼饲养活动的爱好者存在。一般来说，大多数人对于“宠物”的认知都会限定于这些范围，但喜欢尝试另类品种的人物同样也是大有人在，“异宠天堂”这个网站的存在就是最有力的证明之一。



喜欢哈姆太郎？来这里准没错

如果你对正常的宠物没有兴趣，如果你对各类爬行、两栖、节肢和甲壳动物情有独钟想作为宠物饲养的话，那么“异宠天堂”的论坛无疑就是你值得一看的上佳好站。在这里，你不仅能找到金钱龟、蟋蟀和变色龙这些较为常见的另类宠物，就连蝾螈、树蛙和黄金蟒这类“看上去很美”的另类品种也能找到相应的版块，甚至连捕鸟蛛这种在国内绝对算不上主流的宠物都能发现不少同好者的饲养经验谈。当然，如果你见到蟑螂都会头皮发麻两股战战的话也不要紧，这个海纳百川内容广泛的BBS同样开辟了某些体积虽小但“可爱”指标得分一流的另类宠物专题版面——无论你喜欢的是龙猫、哈姆太郎还是奇奇和蒂蒂（Chip & Dale，来自迪斯尼动画的两只著名花栗鼠，红白机经典动作游戏《松鼠大作战》的主角），都可以在“啮齿目论坛”这个分支版块中找到自己的爱物，怎么样，这下有兴趣了吗？



对这两个小家伙念念不忘？这个BBS不会让你失望

大千网络，无所不容，一般来说，只要主题不乏相互交流的价值，那么总会有人愿意开辟空间建立同好者互通有无的言谈场所。当然，各种意义上的另类主题BBS远不止上面提到的这几家论坛而已，寻求知音的朋友不妨自行上网搜索。最后，篇幅所限，再来简单补充两个值得一看的小众爱好论坛吧：

1.矿石收音机

地址：http://www.crystalradio.cn/bbs/

注册会员数：50 000人以上

对于相当一部分读者朋友来说，这个论坛的名称似乎算不上耳熟，但对于年龄层次再高一级的同学们来说，这个名词可绝不是什么陌生的概念。也许会有知晓内情的朋友要发问：这种连电源都不用的简陋广播设备也值得开辟专门的主题论坛吗？其实，从基本理论到动手实践的发展创新暂且不提，从实际讨论的内容来看，这个BBS包容的主题除了不插电的矿石收音机之外，电子管、晶体管和各种已经退出主流市场的电子产品同样也在讨论的范畴之内，不管是胆机（采用电子管作核心部件的功放装置）的Fans还是单片机与中小规模集成电路的爱好者，都能在这个论坛里找到自己中意的话题。



2.卡座天地

地址：http://www.kazuo.com.cn/

注册会员数：13 000人以上

2010年10月，Sony公司正式宣布了便携式卡带播放器停产的消息，这个延续了30余年辉煌的时代产物终于正式退出了销售市场的第一线。不过，就像特丽珑显示器和黑胶唱片一样，品牌可以退居二线，但留在记忆中的印象却不会轻易磨灭——“卡座天地”这个成立至今已经七年有余的BBS依旧保持着旺盛的活力就是印证。

值得一提的是，严格说来，与音响设备有关的各种BBS和“小众”这个形容词的关系算不上紧密，当然，如果把具体范围限定在“专业级”的层面上，那么这个前缀还是相对比较合适的。最后提醒一句：如果真要追求发烧级别的境界，音响设备的投资水准与单反相机不相上下甚至还要更胜一筹，有兴趣的读者朋友谨记量力而行。P

无线新生活
——智能手机与电脑联动详尽攻略

■四川 馒头

关键字：手机 PC 互联

编者按： 不少曾经只能在PC上完成的工作，如今我们都能在各种智能手机上实现，怎样更好地在手机与PC间进行协调，让这两种最常用的电子设备发挥出功用呢？小编相信这篇文章会给大家一个有益的启发。需要注意的是，文中使用的智能手机为Android系统，示例软件也运行在该平台上，且着重于讲解使用方法，如果你想学习不同平台、不同手机上的软硬件互联知识，请关注本刊12月中旬刊的“软硬评析”栏目。

分享网络——手机共享上网

目前手机WiFi上网非常流行，大家可在提供免费WiFi接入的地方上网冲浪（如洋快餐店），但如在家中想要同样效果，一般要购买无线路由器，无疑会增加使用成本。其实如果想省钱有个很容易的方法，只需有一台安装了Win7的笔记本电脑，再通过Connectify软件自建WiFi热点，就能让手机与电脑共享上网了。

一、搭建共享高速通道——软硬件设置详解

1.打开Internet资源共享

进入“网络和共享中心”，打开“本地连接”，点击“属性”栏里的“共享”，在“Internet 连接共享”栏中勾选“允许其他网络用户通过此计算机的Internet 连接来连接”和“允许其他网络用户控制或禁用共享的Internet 连接”（图1）。设置完成后记得开启笔记本的无线网络。

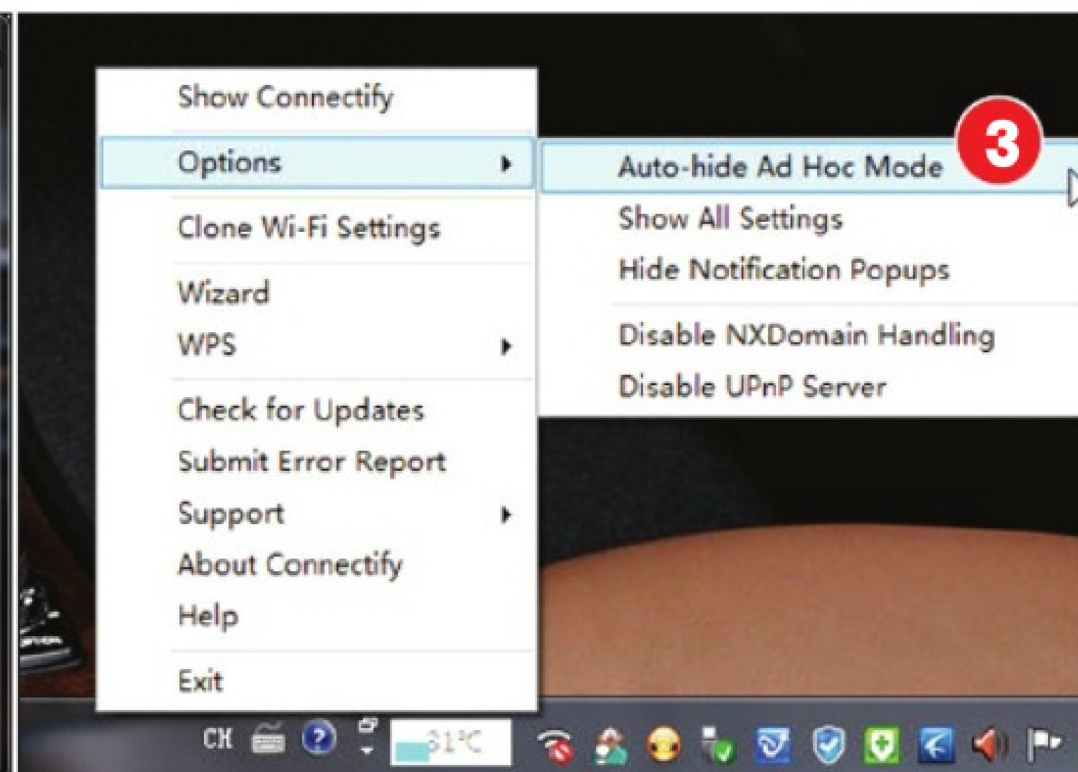


2.自建WiFi热点，让无线网卡“变身”路由

（1）在安装Connectify的过程中，软件会提示我们是否同时安装“Registry Reviver”，由于此软件在使用前需要下载很多驱动文件，且使用效果并不明显，笔者建议大家选择“Do not install Registry Reviver”不安装（图2）。完成后点击“Cancel”退出设置向导，我们手动进行设置。

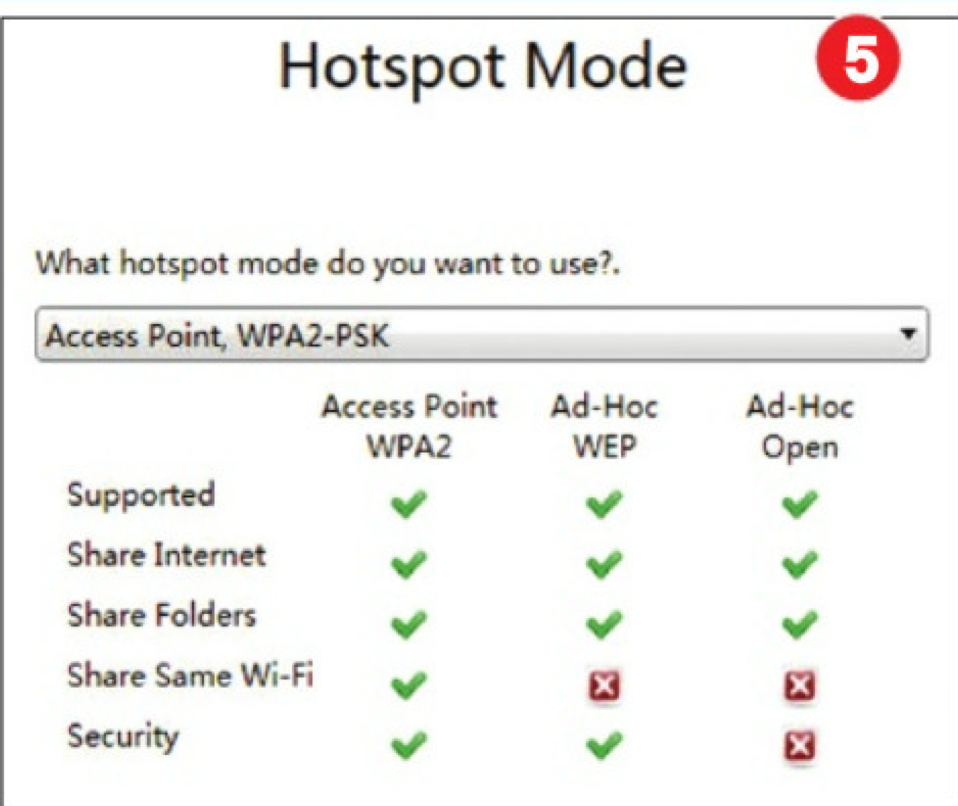
（2）Connectify运行后，会在系统托盘区显示图标，右键单击该图标，依次选择“Options”→“Always Show Ad Hoc Mode”（图3），打开软件主界面的“Mode”，即无线接入模式选项（图4）。接着在“Wi-Fi Name”中填入网络







名称（如“MY WiFi”），在“Password”中填入无线网络的登录密码，在“Internet”栏中选择本机接入网络时使用的连接，由于笔者使用ADSL拨号上网，所以选择“本地连接”。在“Mode”中选择无线接入模式，笔者选择了安全性最高的“WPA2-PSK”（图5），设置完成后点击“Start Hotspot”创建WiFi热点。







（3）通过以上设置，手机就能搜索到刚刚建立的WiFi网络，这时便可直接上网了。不过如想让手机更快地连接到这个网络，我们可以通过设置静态IP，让手机无需等待分配IP地址的时间。具体步骤以笔者的Android系统手机为例：按下手机的MENU键，依次选择“设置”→“无线和网络”→“WLAN 设置”，再次按MENU键打开“高级”选项（图6），在“IP设置”中勾选“使用静态IP”（图7），在“IP地址”中输入192.168.2.3（输入与无线网卡同一网段的IP即可），在“网关”中输入192.168.2.1，在“网络掩码”中输入255.255.255.0，最后分别在“域名1”和“域名2”中输入“本地连接”的首选和备用DNS。

二、让手机享受个人专属WiFi

进入手机“WLAN设置”，按MENU键，在弹出窗口中选择“扫描”，点击名为“MY WiFi”的WLAN连接，接着输入登录密码即可接入。连接成功后，手机会显示WiFi图标（图8），托盘区Connectify的图标也会出现小人。现在大家可以在家体验一番手机WiFi上网的乐趣了。



Connectify通过“软路由”的方法，把安装笔记本电脑的无线网卡模拟成一台无线路由器，连接速度要虽比真正的无线路由器稍慢，但对于没有无线路由器，又想在家里体验手机WiFi上网的朋友来说，是一种既简单又安全的方法。

WiFi随身——把手机变成无线路由器

无论是追逐新潮的大学生，还是需要远程办公的商务人士，笔记本电脑已成为他们随身的必备物品。可只有电脑还远远不够，互联网上的资源才是大家所需的，很多大城市都已开始提供免费的无线接入点，但仍然会常常遇到网络堵塞或连接不上的情况。这时如果你手里有一部开通了GPRS（CMNET）或3G无线上网业务的Android系统智能手机，就可借助Wireless Tether这款软件，将手机设置成无线路由器，让笔记本电脑随时都能接入互联网。

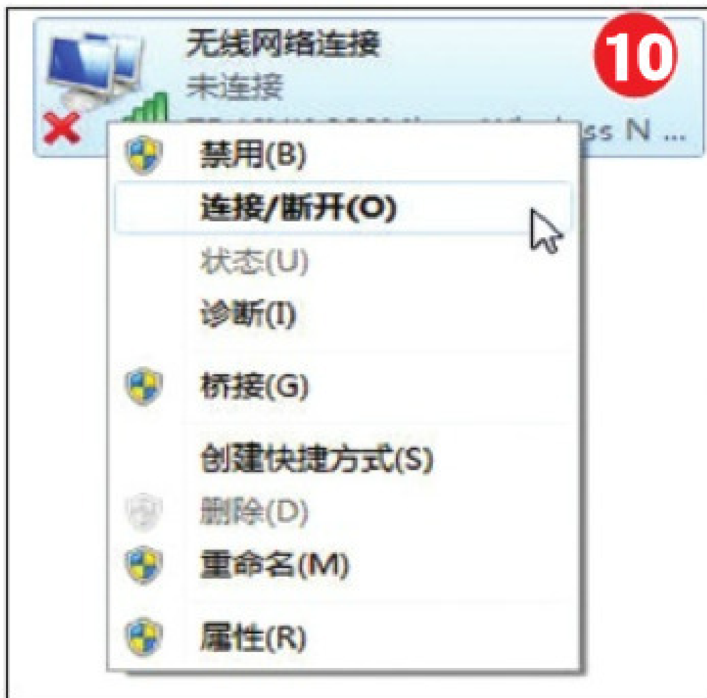
1.一键启动手机路由

在使用Wireless Tether前，首先要确保Android系统手机已通过Root取得超级系统管理员权限（各型号手机获取Root的方法不同，请到相应论坛搜索置顶帖）。接着在手机上执行Wireless Tether，点击屏幕中间的绿色信号图标（图9）启动路由功能。如果程序提示“不能启动路由，请再试一次”，便说明你所使用的手机或Android系统不支持该软件。



2.一键接入无线网

如果已经接入了其他无线网络，应先打开“网络和共享中心”，点击左边的“更改适配器”，右键单击无线网卡对应的“无线网络连接”，接着选择“连接/断开”（图10），右下角会弹出“无线网络连接”窗口。之后左键单击名为“AndroidTether”的网络连接，按下“连接”按钮（图11），系统会要求键入网络安全密钥。默认的连接密钥为“abcdefghijklm”（图12），该密钥可以在Wireless Tether的“设置”的“更改密码”中更改。







3.即时网络通信显示

网络连接后，绿色的信号图标会变成灰色，同时可下拉“通知”菜单查看无线路由的运行状态（图13），点击灰色信号图标可关闭路由。手机屏幕下方会显示当前网络连接的“下载”和“上传”总流量和即时速度（图14）。

4.完全自由的访问控制

按MENU键，选择“访问控制”，勾选当前连接，接着点击下面的“应用”重启安全连接，点击右上角的“禁用”按钮，可禁止电脑访问无线网络（图15）。



与电脑直接插入无线上网卡相比，Wireless Tether的优势在于减少了购买第二张网卡的开销，降低了频繁从手机中取出SIM卡造成的麻烦，同时它还支持DHCP协议，无需将无线网卡设置成静态IP等繁琐操作。不过遗憾的是，目前Wireless Tether还不支持所有Android系统的手机，通过GPRS（CMWAP）方式上网也可能会遇到程序显示连接成功，但无法打开网页的BUG。

远程桌面——让Win7进驻手机

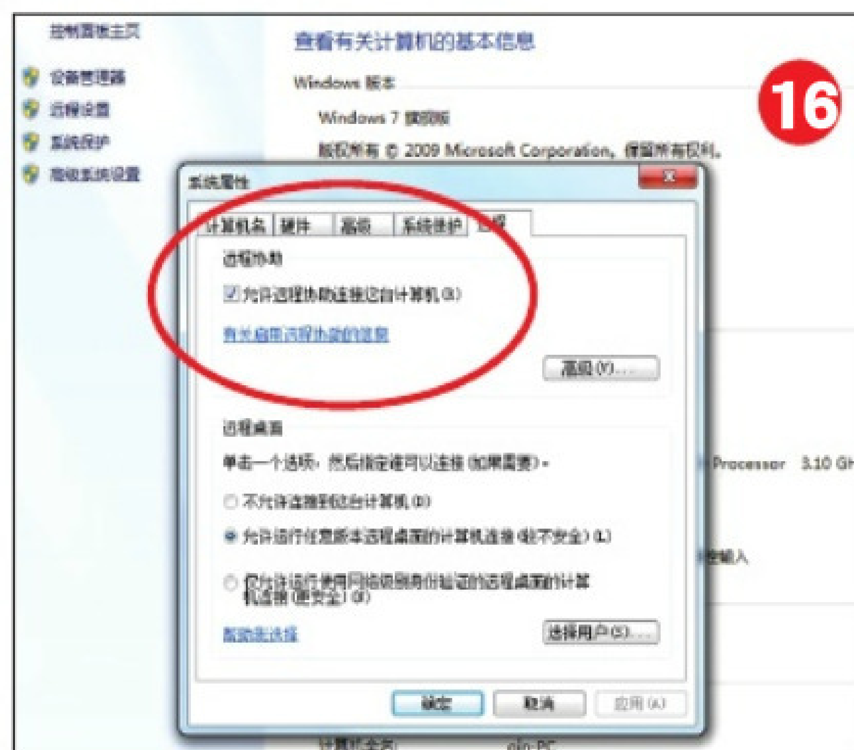
想用Android手机操控电脑么？我们可通过软件，将手机设置为主控端，通过WiFi连接电脑，实现控制功能，就像使用电视遥控器一样。此外我们还能将电脑画面实时显示在手机屏幕上，不过需要明确的是，手机只是将操作指令传送给被控端的电脑，程序的执行是在被控端电脑中进行的，最后通过WiFi将屏幕画面传回手机屏幕。

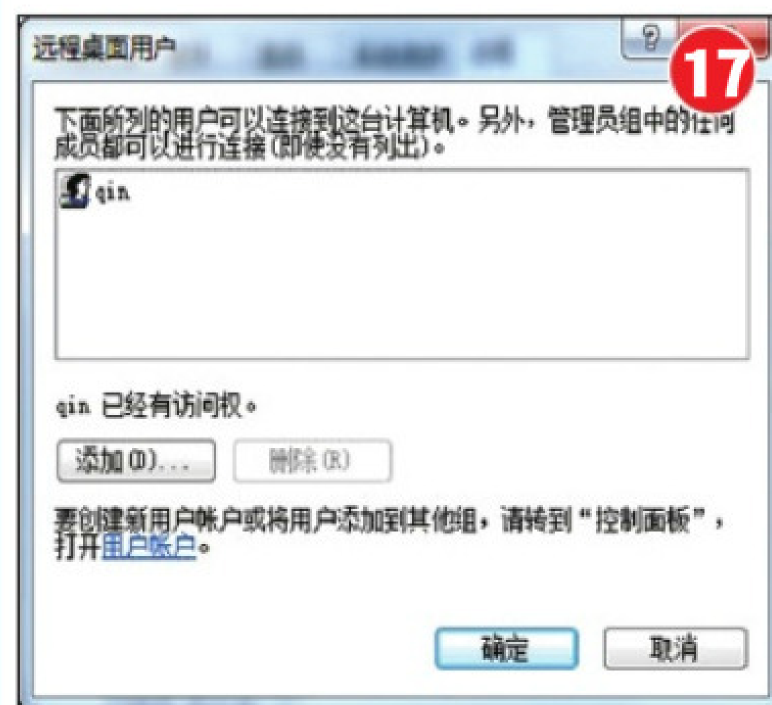
一、让PC与手机成为朋友——连接设置详解

要实现手机远程控制电脑，我们需分别对PC（服务器端）和手机（主控端）进行设置。

1.“迎娶”远程用户

打开“控制面板”，双击“系统”，点击左侧的“远程设置”，在“远程协助”选项中勾选“允许远程协助连接这台计算机”，在“远程桌面”选项中选择“允许运行任意版本远程桌面的计算机连接”（图16）。接着单击右下角的“选择用户”按钮打开“远程桌面用户”窗口（图17），单击“添加”按钮打开“选择用户”窗口（图18），单击左下角“高级”按钮，接着点击“立即查找”，在“搜索结果”的内容栏中，选择要添加的用户（图19），最后单击“确定”完成用户设定。由于手机客户端连接电脑时需输入用户名和密码，因此添加的账号一定要设置密码。此外还需将电脑的无线网卡地址设置为固定IP地址，以便手机同电脑互联。







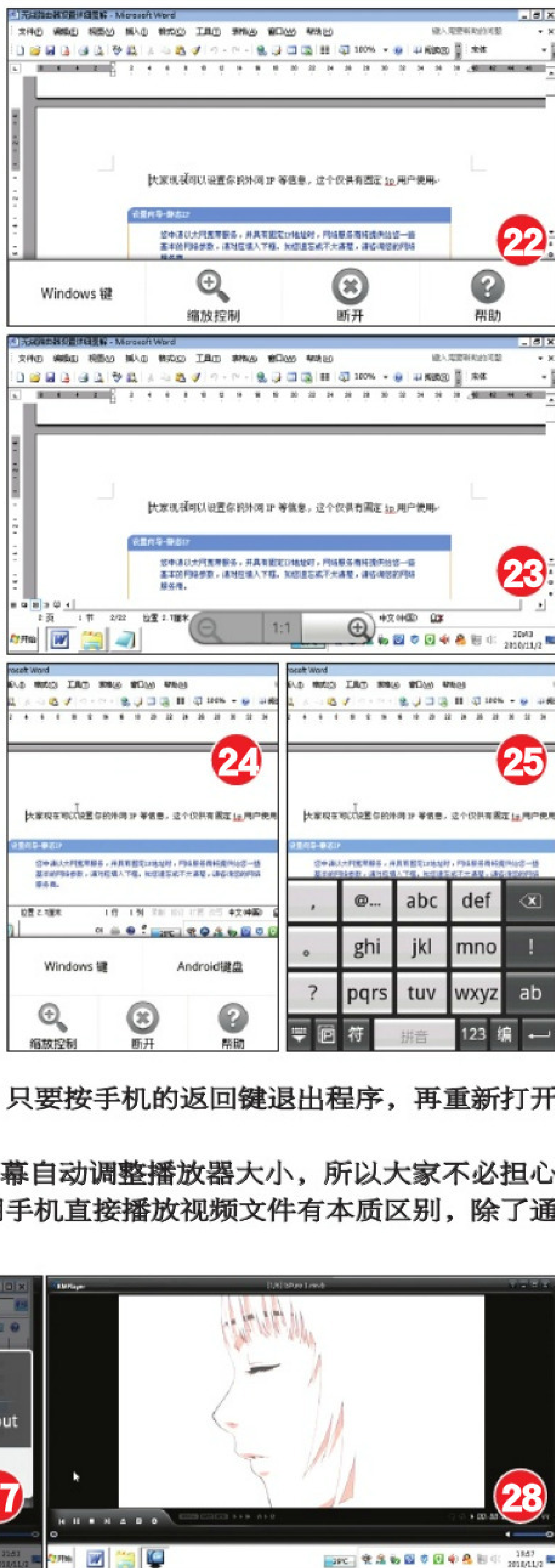


2.手机联入，打开通信大门

打开手机的“WLAN”设置，进入“高级”设置，在“IP设置”栏中勾选“使用静态IP”，接着单“IP地址”，输入与无线网卡同一网段的IP地址。接着在手机中安装并打开远程桌面。依次输入无线网卡的IP地址、账号和密码（图20）。接着设置屏幕显示“分辨率”（建议大家自定义设置成与手机的屏幕相同的分辨率）。如果想在手机上看电影并听到声音，那么还需要点击“Advanced”按钮，在“声音”下拉菜单中选择“在客户端上播放”（图21）。单击已设置的远程桌面进行连接，连接成功后，电脑会自动切换到登录界面，而手机则会显示电脑桌面。



二、体会联动带来的便捷



用手机远程控制电脑和直接操作电脑有什么不同的体验呢？能具有与电脑一样的可操作性吗？这些都是大家很关心的问题，下面笔者分别以编辑文档（主要使用“输入”“输出”功能）和播放电影（主要使用“打开”“关闭”“切换”功能）来验证上面的疑问。

1.手机无缝体验Win7系统

首先运行在手机上运行“远程桌面”，当手机与电脑连通后，就可看见一个微缩版的电脑桌面，程序图标、操作按钮、托盘图标样样俱全，相比Windows Phone 7，这才是真正在手机上“运行”的Win7系统。下面我们通过文字编辑体验一下手机与电脑操作的区别。

（1）双击屏幕打开一个Word文档，如果字体较小，可按手机上的功能键，接着屏幕上会弹出一个菜单选项，点击“缩放控制”（图22），会弹出一个放大缩小的工具条，在屏幕上单击放大按钮，将文字放大（图23）。

（2）接着开始编辑文字，这时会发现屏幕上找不到键盘。别担心，如果手机提供了QWERTY键盘，可滑开键盘直接输入文字，如果没有，那么按手机上的功能键调出菜单栏，选择“Android键盘”（图24），就可以使用虚拟键盘输入文字了（图25）。另外，输入法为Android系统中设置的默认输入法，此处无法进行切换。

2.让手机共享电脑多媒体资源

在寒冷的冬季，躲在温暖的被窝里看一场电影是多么幸福，但手机还不能解码目前PC上流行的MKV/H.264格式影音文件，看电影是件令人头疼的事。如今有了“远程桌面”，打开手机也能享受这份快乐。

（1）首先触摸屏幕将鼠标移动到“我的电脑”图标上，接着双击屏幕左侧打开“我的电脑”。如果手机（如HTC G3）有轨迹球，可按下轨迹球实现鼠标双击的操作（需要注意的是，轨迹球无法移动鼠标）。接着按照以上操作进入存放电影的分区，双击屏幕打开视频文件（图26），即可在手机上观看电影了。如果程序在使用过程中弹出连接错误提示（图27），只要按手机的返回键退出程序，再重新打开连接电脑即可。

（2）值得一提的是，“远程桌面”具备自动缩放功能，程序会根据屏幕自动调整播放器大小，所以大家不必担心画面显示不全的问题（图28）。由于所有操作均在远程电脑上执行，这与用手机直接播放视频文件有本质区别，除了通信时WiFi会占用部分网络资源外，并不会过多依赖手机的性能。

26

27

连接已关闭

Read error: I/O error during system call, Connection timed out

确定

28

通过以上体验，我们可以看出，由于手机屏幕是克隆电脑的桌面，因此除了输入文字、字母以及符号时需要借助手机键盘，其他通过鼠标的操作和电脑上完全一样，可以毫不夸张地说，“远程桌面”让手机变成一台掌上电脑。

抛弃键鼠——电脑也能用手机无线控制

对大多数手机用户来说，手机是用来打电话、发短信、上网的。如果你觉得这就是手机的全部用途，那就大错特错了。如果有人告诉你，如今智能手机摇身一变，就能成为无线鼠标和键盘，你会相信吗？当然这还要归功于Remote Droid，想知道它是如何将手机“升级”的吗？下面我们就一起来体验Remote Droid的神奇魅力。

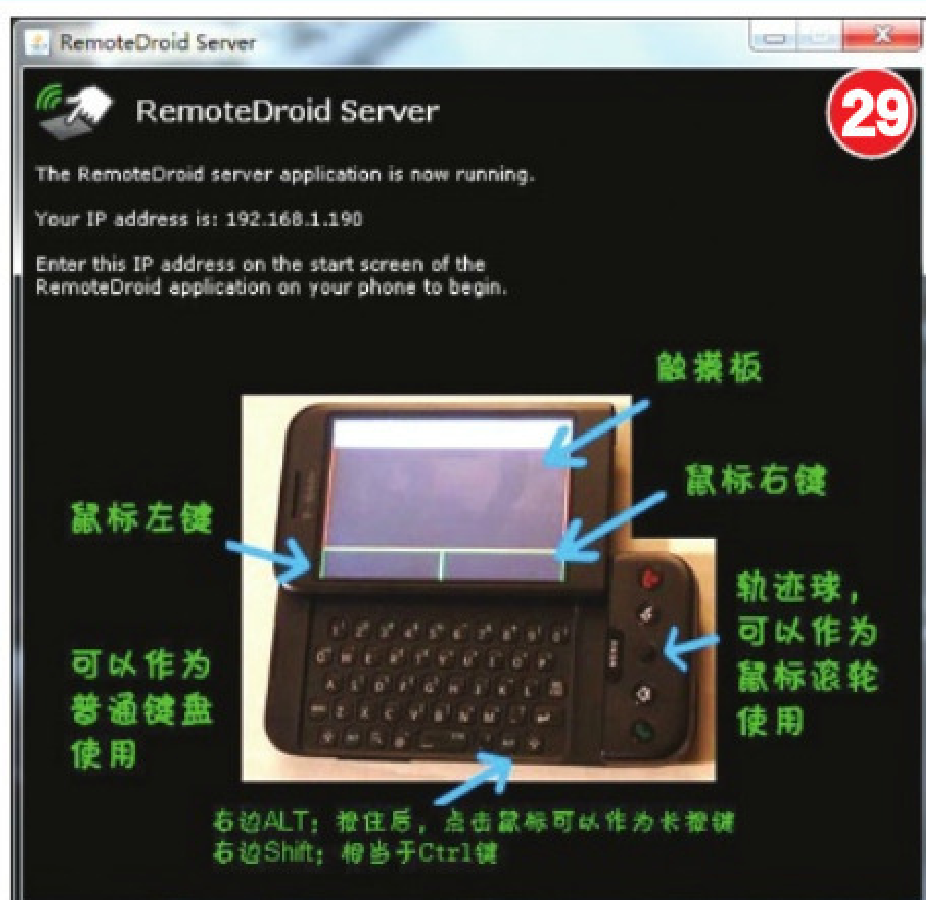
一、简单、个性的平台设置

通过一块手机屏幕，就能实现鼠标和键盘的双重功能，或许说出来都不会有多少读者相信，但如果笔者告诉大家还可以自定义鼠标的按键操作功能时，你会不会感到一丝惊讶？下面我们就一起来看看这些功能是如何进行设置的。

1.“绿色环保”的电脑客户端

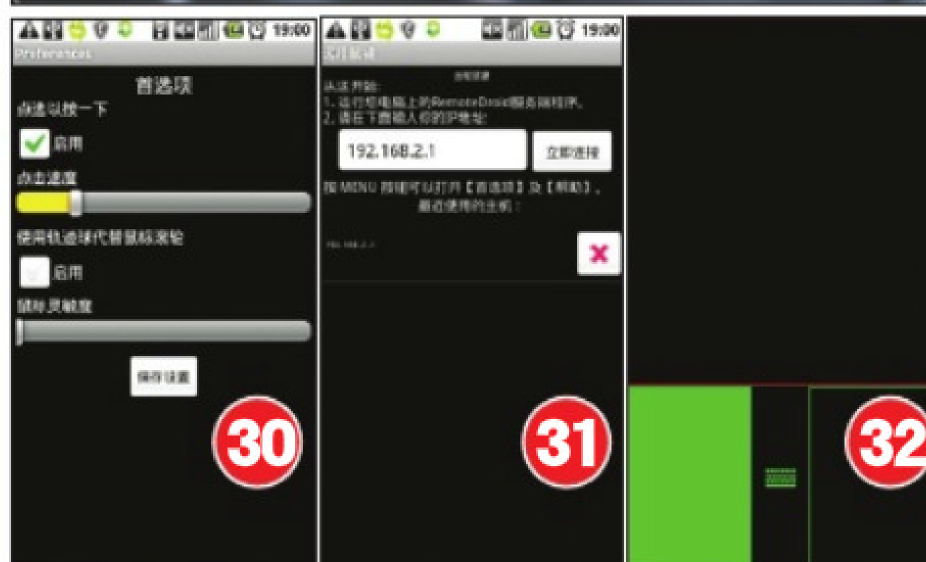
由于RemoteDroid电脑客户端需要在Java平台上运行，因此需要先安装Java程序（下载地址 http://www.java.com/zh_CN/）。接着打开RemoteDroidServer文件夹，双击RemoteDroidServer.jar（文件类型为Executable Jar File）后会弹

出一个使用说明窗口。如果窗口中显示“Your IP address is 192.168.1.xxx”（图29），说明程序检测的是本地连接的IP，并非无线网络的IP地址，所以这里可以无视。



2.个性化定制鼠标按键操作

手机客户端安装完成后，点击“远程鼠键”图标打开程序。按MENU键，在弹出的菜单中选择“首选项”，接着勾选“点选以按下”下面的“启用”选项（图30），我们就可以双击手机屏幕的触摸区域来实现双击鼠标左键的功能。如果大家的手机有轨迹球，还可启用轨迹球来代替鼠标滚轮的功能。点击“保存设置”按钮回到主界面。接着输入无线网络的IP地址“192.168.2.1”（图31），点击“立即连接”按钮后，手机屏幕切换为鼠键模式（图32）。



二、随心所欲玩无线键鼠

RemoteDroid能模拟出真实的鼠标和键盘手感吗，“鼠标”在操作的过程中会出现延迟吗，键盘的中文输出和手机上的操作相同吗？下面我们就来试一试“屏面”操作的效果。

1.完全真实的鼠标控制

手指触摸手机屏幕上方的“触摸板”区域，轻轻滑动屏幕，即可拖动电脑桌面的鼠标。与普通物理无线鼠标不同的是，RemoteDroid只是模拟无线鼠标的操作方式，并不具备节能功能，因此在启动鼠标时无需激活，当然也就不会出现延迟。在“首选项”中开启“点选以按下”功能，就可实现双击“触摸板”后，斜向滑动鼠标的区域选定功能（图33）。RemoteDroid的鼠标操作和笔记本电脑的触摸板操作类似，对于经常使用笔记本电脑的用户来说，无需适应即可很快上手。



2.与众不同的中文输出

点击中间的绿色键盘图标，可以开启手机软键盘（图34）。这里需要说明一点的是，如果想在电脑上输入字母、数字或者符号，可以直接按手机上键盘对应的字母、数字以及符号。如果想输入中文，切忌直接切换使用手机的中文输入法，否则将无法输出任何文字。正确的操作步骤是，首先将电脑的输入法切换到中文输入法，再将手机的输入法切换为英文输入法，然后按照拼音的拼写方法依次点击手机屏幕上的英文字母。如输出“行不行”，依次按英文输入法上的“x→b→x”，接着按软键盘上的空格键即可输出“行不行”。如果要输出“信不信”则需要再将输入法切换到数字输入法后按“3”，即可在电脑上输出“信不信”（图35）。简单说就是把手机上的英文字母当成键盘上的英文字母。如果手机配有QWERTY键盘，那么可直接当作USB外接键盘使用。



RemoteDroid虽然没有什么华丽的动画效果，但却真实地模拟出鼠标和键盘的操作功能。当我们将电脑用作媒体中心时，只需打开RemoteDroid服务，无需往返于电脑和沙发之间，直接用手机就可以控制电脑。此外不用安装网络服务端，由于它本身只是一个Java应用程序，我们可在任何安装了Java平台的电脑上直接运行它。



手机变身HTPC遥控器——体验无线遥控的乐趣

HTPC是电脑和家庭影院的结合，受到越来越多年轻人的追捧。由于HTPC一般安置在客厅使用，为了满足客厅操控环境，一般需要配合遥控器操作。虽然HTPC配送了遥控器，但是由于样式老套，和我们日常使用的电视遥控器没有太大区别。下面笔者为大家介绍一款名为Gmote的软件，它能将我们的手机模拟成一个多媒体遥控器，并且所有的操作都能在手机屏幕上显示出来，此外它还支持电脑和手机两种播放模式。想在朋友面前炫耀一番吗？下面我们就一起看看Gmote有何能耐。

一、搭建手机与电脑多媒体共享平台

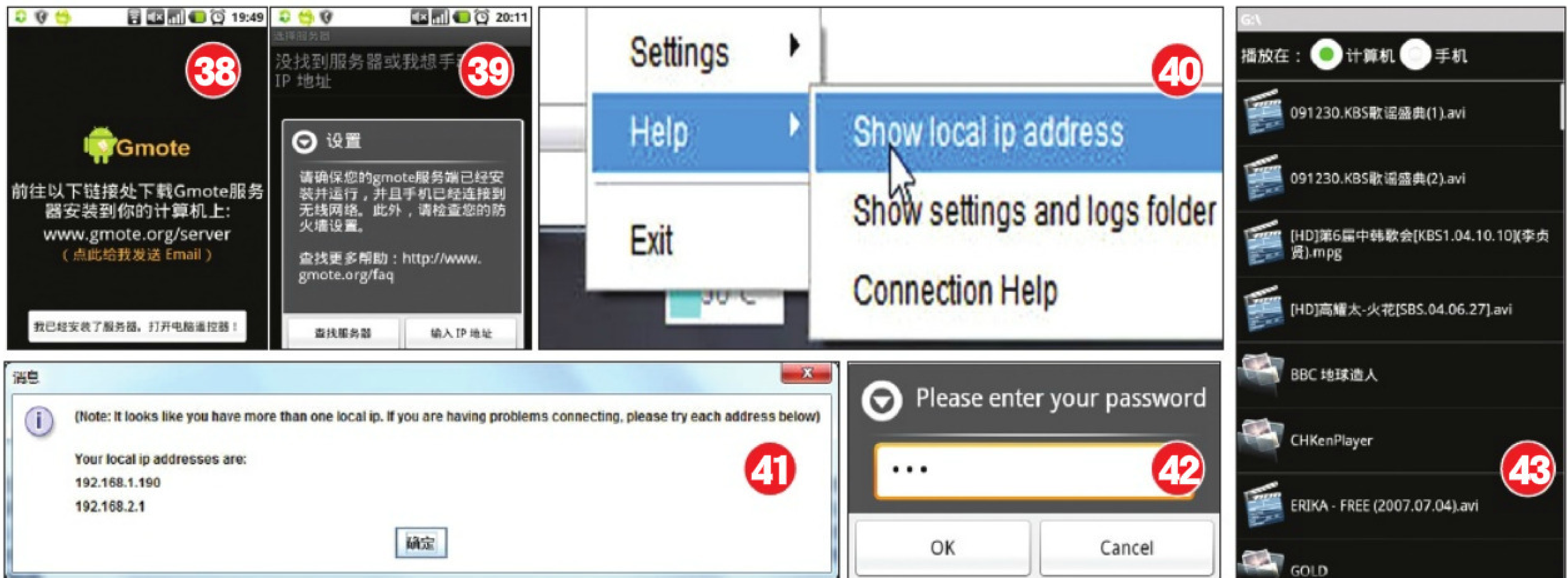
Gmote让手机在本地实现了对电脑的遥控操作，这与远程遥控电脑有着本质的区别。Gmote在每次执行命令前，需要先接收电脑数据，再发送执行命令，这种执行模式对数据同步提出了更高的要求。正是如此，Gmote在设置上也不同于普通的远程控制软件。

1.建立个人媒体库

首先在电脑上安装Gmote客户端。由于Gmote需要在Java平台上运行，因此在软件安装过程中可能提示安装Java虚拟机。启动Gmote客户端后，会弹出一个“Message”窗口，告诉我们程序运行的过程中需解除防火墙阻止，因此应在防火墙阻止其连接网络时放行。接着需输入连接密码（图36）。完成后在“Media Path Selector”窗口中添加本地电脑的媒体文件夹，点击“Add Path”按钮依次添加音乐和电影文件目录，为了减少手机客户端扫描多媒体库的时间，我们可选中C、D盘，点击“Remove Path”按钮删除（图37），再点击“Done”按钮完成设置。之后Gmote服务将最小化到系统托盘区运行。

2.手机接入，享受媒体库大餐

在手机上运行Gmote，点击“我已经安装了服务器。打开电脑遥控器”按钮（图38），接着在弹出的“设置”窗口选择“输入IP地址”选项（图39），输入192.168.2.1。如果你忘记了IP，但又不想打开“网络和共享中心”来查看，可直接右键单击桌面托盘区的Gmote图标，依次选择“Help”→“Show local ip address”（图40），Gmote会显示出本地连接和网线连接两个IP地址（图41）。输入IP后，程序会要求我们输入连接密码（图42），点击“OK”按钮进行连接。如果连接成功，屏幕上显示添加的多媒体文件夹（图43）。

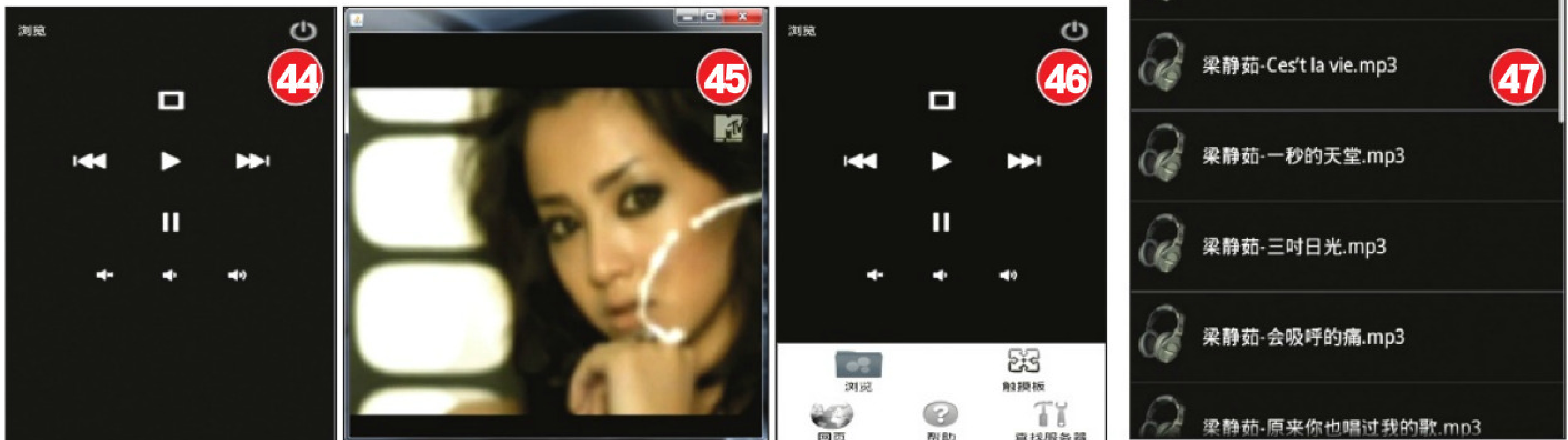


二、感受超炫的操作体验

Gmote不仅将手机变身为一款多媒体遥控器，同时还让手机具备了本地播放功能。完全改变了传统遥控器单调的外形和繁琐的按键操作，为操作带来了更多乐趣。

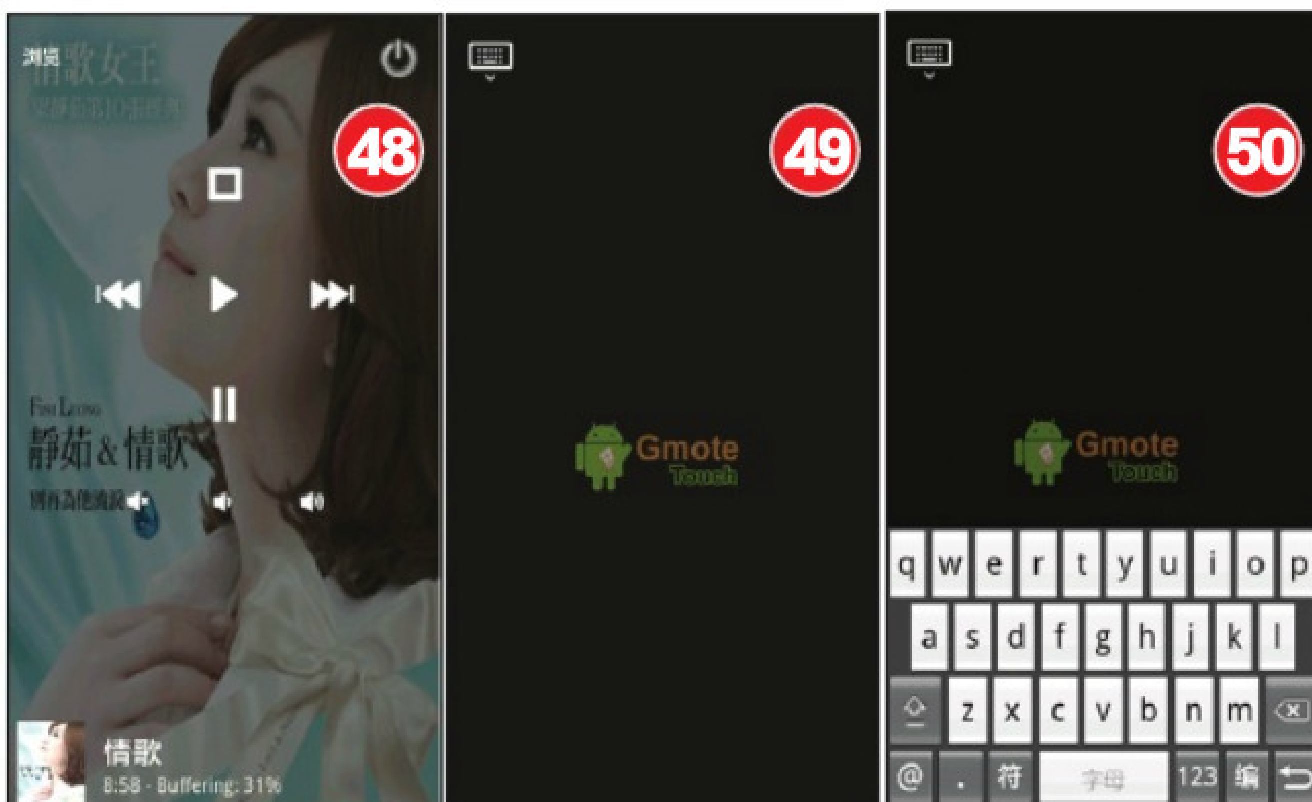
1.带触摸屏的遥控器——远程电脑播放

点击进入电影文件夹，我们可看到所有媒体文件列表。在窗口栏最顶端选择在“计算机”上播放，接着点击一个电影文件，这时电脑会全屏播放电影，同时手机屏幕会自动切换到播放模式，我们可按虚拟键暂停或停止播放视频（图44）。由于电脑客户端使用Java程序进行播放，此时无法使用键盘进行任何操作，如想将电脑切换回桌面，可按键盘上的ESC键，将视频窗口缩小，再按右上角的“×”关闭视频（图45），接着点击手机MENU键，在弹出的菜单中选择“浏览”选项（图46）返回媒体文件列表，选择一个音乐文件进行播放（图47）。需要注意的是，在电脑上播放音乐文件时不会显示播放器的界面，程序将在后台运行。



2.共享硬盘媒体资源的MP3——本地手机播放

如果大家想在“手机”上播放电脑里的多媒体文件，需要先进行“Buffering”（即缓冲，图48），把数据从电脑下载到手机中。由于手机播放功能目前还处于测试阶段，如果是播放音乐，缓冲并不会导致音乐播放出现卡或跳帧的情况。但如果是播放视频，就不那么理想了，除了缓冲延迟比较严重，Gmote所支持的视频文件格式也比较少，所以不推荐大家在手机上播放视频。



3.附加的触摸板功能

点击手机MENU键，在弹出的功能菜单中选择“触摸板”，接着手机屏幕会切换到Touch模式，点击绿色的机器人图标（图49），程序会自动连接到服务器（即电脑），连接成功后，我们可通过触摸屏幕来移动鼠标。单击一次屏幕等同于单击鼠标左键，连击两次等同于双击鼠标左键，按住不放等同于鼠标右键。我们还可以点击左上角的键盘图标打开软键盘（图50），输出中文的具体方法与使用RemoteDroid相同。

Gmote让我们改变了对传统遥控器的看法，让我们看到了未来遥控器的发展方向。也许在不久的将来，随着Gmote的不断改进以及优化，将让我们的手机变身为集遥控、播放、管理的远程电脑控制终端。

手机也能用无线飞鸽传书

如果你喜欢通过局域网传输文件，一定不会对飞鸽传书这款软件感到陌生，它支持简单通信协议，能够传输文件和文件夹，深受用户的喜爱。随着手机系统的不断发展，我们在Android系统上也能使用飞鸽传书了。与PC间通过网线来传输文件不同的是，手机能够与电脑组建无线局域网传输文件，不再需要使用数据线，避免了USB接口插拔过多导致插口变松或磨损等问题。此外在Android系统中，SD卡需要加载才能使用，用完后需要关闭加载，因此接入数据线后，首先需要选择“存储卡读取”，待传输完成后，还要选择“仅充电”才能拔下数据线，而借助手机飞鸽传书就能避免这些繁琐的操作。

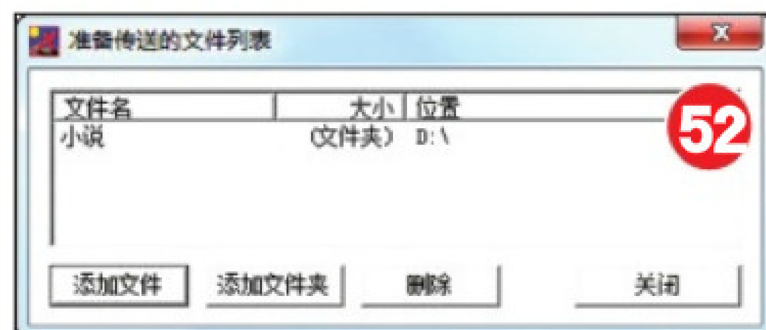
1.无需任何设置，“飞鸽”连通手机电脑

首先建立WiFi连接，接着在手机和PC上分别运行飞鸽传书客户端。如果在手机客户端上点击“刷新”按钮后可以看到在线的2个用户名称及IP地址（图51），说明手机和电脑已经连通。点击手机MENU键，选择“设置”选项，点击“设置用户名”可以为手机客户端自定义用户名称。



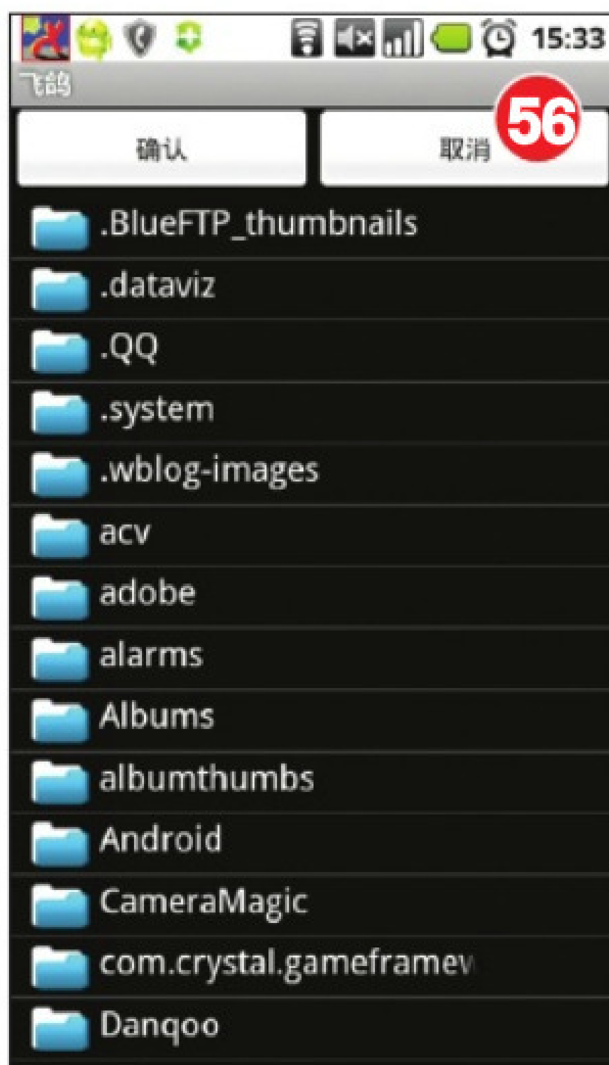
2.体验最完美双向文件传输通道

（1）从PC向手机发送文件时，首先鼠标左键选中要传输的文件，将其拖进PC端的内容窗口，接着文件夹的名字会出现在内容框的上面。大家可以按照上面的方法继续添加文件，或者左键单击文件名打开传送文件列表（图52），通过选择目标文件的方式添加文件。此外，在文件列表中，我们还可以删除已添加的文件。完成后点击“关闭”按钮回到主界面。选中手机客户端用户名（图53），点击下面的“发送”按钮。这时手机客户端会弹出一条消息，点击“目录1”按钮（图54），系统会显示出当前发送的文件名（图55）。点击“确定”按钮后选择手机上的存放位置（图56），最后点击“确定”按钮，文件开始发送。下拉手机的“通知”菜单，可以看到当前文件的传输进度和速度（图57）。



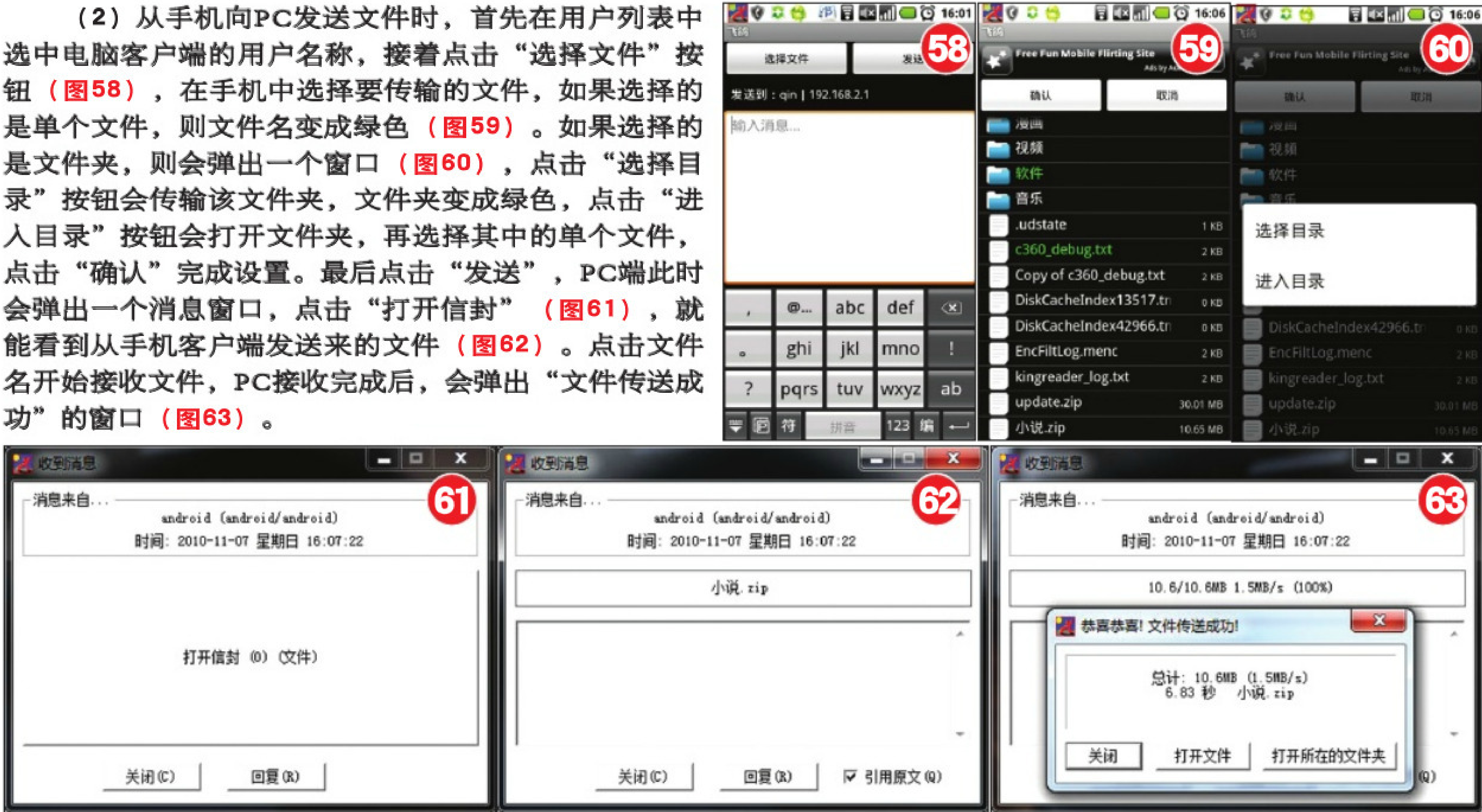








（2）从手机向PC发送文件时，首先在用户列表中选中电脑客户端的用户名称，接着点击“选择文件”按钮（图58），在手机中选择要传输的文件，如果选择的是单个文件，则文件名变成绿色（图59）。如果选择的是文件夹，则会弹出一个窗口（图60），点击“选择目录”按钮会传输该文件夹，文件夹变成绿色，点击“进入目录”按钮会打开文件夹，再选择其中的单个文件，点击“确认”完成设置。最后点击“发送”，PC端此时会弹出一个消息窗口，点击“打开信封”（图61），就能看到从手机客户端发送来的文件（图62）。点击文件名开始接收文件，PC接收完成后，会弹出“文件传送成功”的窗口（图63）。



可以说，除了刷机、充电外，使用数据线能做到的事情，WiFi也都能办得到。在文件传输方面，WiFi比数据线具有先天的优势，不仅保护手机免受损坏，还能有效提高传输速度。

甩掉数据线，手机文件也能无线管理

使用USB数据线连接手机和电脑是一种操作最简单、传输最可靠的方式，但正如上文所述，如果频繁插取数据线，必定会对手机的USB插口造成损坏，最终导致无法再使用数据线。其实只要将手机和电脑通过WiFi连接，再启用WiFi File Explorer，就能在PC上用浏览器对手机中的文件和文件夹进行管理，无需要使用数据线，也不用拔下SD卡了。

一、让手机成为电脑的“网上邻居”

1.为电脑设置专有连接

首先在电脑和手机之间建立WiFi连接，接着在手机上运行WiFi File Explorer。如果“WLAN状态”和“WLAN连接”两个选项的右边显示绿色小圆点，则表示WiFi连接成功（图64）。为了提高连接的安全性，可以按手机的MENU键，选择“设置”选项，勾选“需要密码”，在密码下面的内容框中输入一个连接用的密码（图65）。设置完成后，WiFi File Explorer会弹出一个窗口，让我们在电脑浏览器中输入访问的地址（图66）。



2.打开连接看“手机”

在PC上打开浏览器，在地址栏中输入http://192.168.2.3:8000，连接成功后会提示输入密码（图67）。单击“登录”按钮可看到SD卡的存储信息，下面会罗列出SD根目录的文件夹和文件，我们可直接对文件夹进行删除和压缩（图68）。由于这种方式和本地文件夹管理非常类似，大家能很快上手。





二、体验“网页版”多功能文件管理

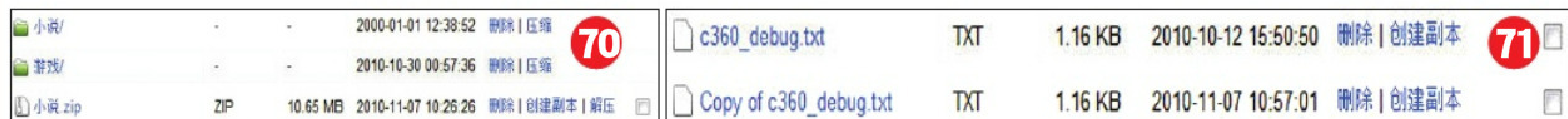
1.像上网一样管理手机文件

Windows文件管理窗口虽然操作方便，但长时间使用给人一种死板的感觉。WiFi File Explorer所采用的页面管理给人一种全新的操作体验，管理手机文件就像在上网一样。

（1）当我们需要批量管理多个文件时，可勾选相应的文件（非文件夹），再回到页面顶端，点击“删除标记文件”按钮，就能将所选的文件全部删除。需要注意的是，WiFi File Explorer目前尚不支持多文件压缩，如果点击“压缩标记文件”会弹出错误提示（图69）。

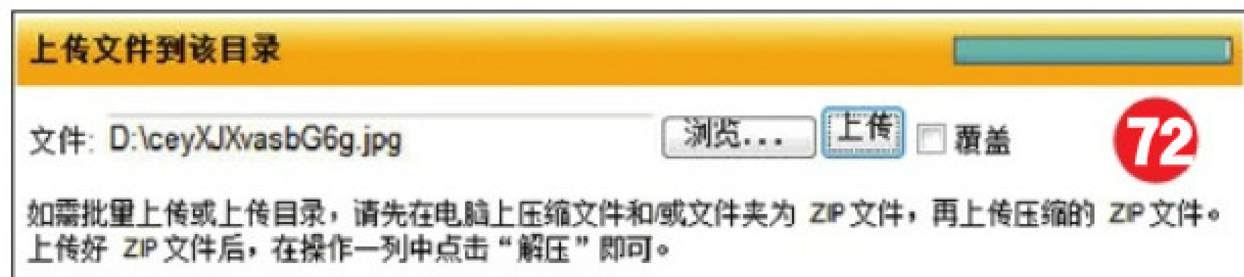


（2）如果我们只对单一的文件或文件夹进行管理，可点击文件右边的“删除”按钮将其直接从SD卡上删除，或者点击“压缩”在SD卡生成一个同名的ZIP压缩文件（图70），当然我们还能点击“创建副本”按钮，在SD卡上生成一个“Copy of 原文件名”的文件（图71）。



2.“网络化”上传、下载方式

WiFi File Explorer将文件管理集成在页面中，用电脑访问手机就如同用电脑上网访问服务器一样，对于早已习惯互联网生活的我们来说显得更亲切。

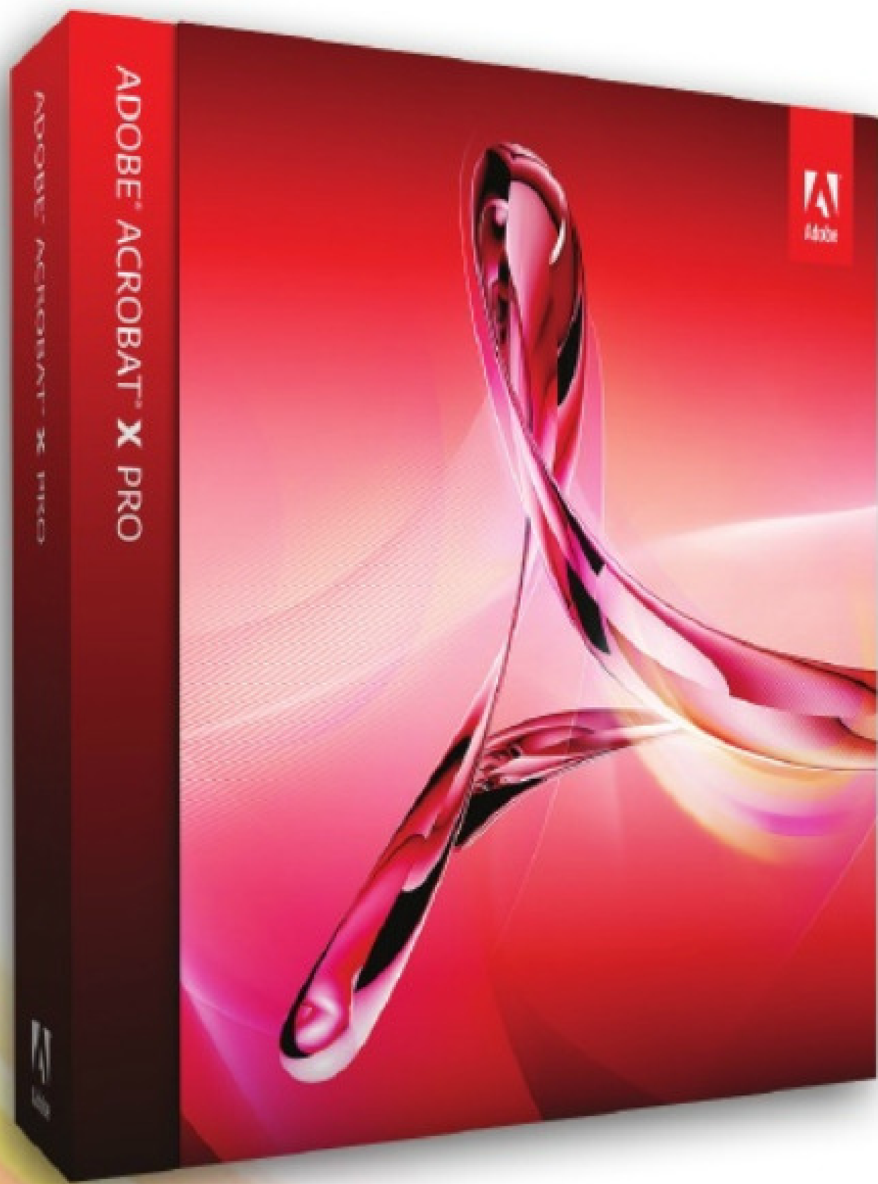


（1）将窗口拖动到底部的“上传文件到该目录”，点击“浏览”，从本地选择一个文件，载入完成后点击“上传”（图72）。如果当前目录中已有同名的文件，可勾选“覆盖”，待文件上传后自动覆盖原文件。上传成功后，页面会自动刷新。如果需要上传多个文件或文件夹，可先在电脑上将其打包为ZIP格式压缩包，通过WiFi File Explorer上传到SD卡后，再点击该ZIP文件右边的“解压”进行解压缩，即可得到一个同名文件。



（2）WiFi File Explorer除了能将电脑文件上传到手机，还能将手机文件下载到电脑中。鼠标右键单击要下载的文件，在弹出的菜单中选择“目标另存为”（图73），接着设置保存文件的目录即可。

WiFi File Explorer通过WiFi连接手机和PC，有效减少了使用USB数据线的频率，能让我们在接听电话的同时进行文件管理。此外WiFi File Explorer所提供的浏览、上传、下载、删除、复制等操作和在电脑上直接管理文件没有太大区别，大大降低了使用软件的难度。P



创造与分享之美
——Adobe Acrobat X Pro完全体验

■黑龙江 原子狗

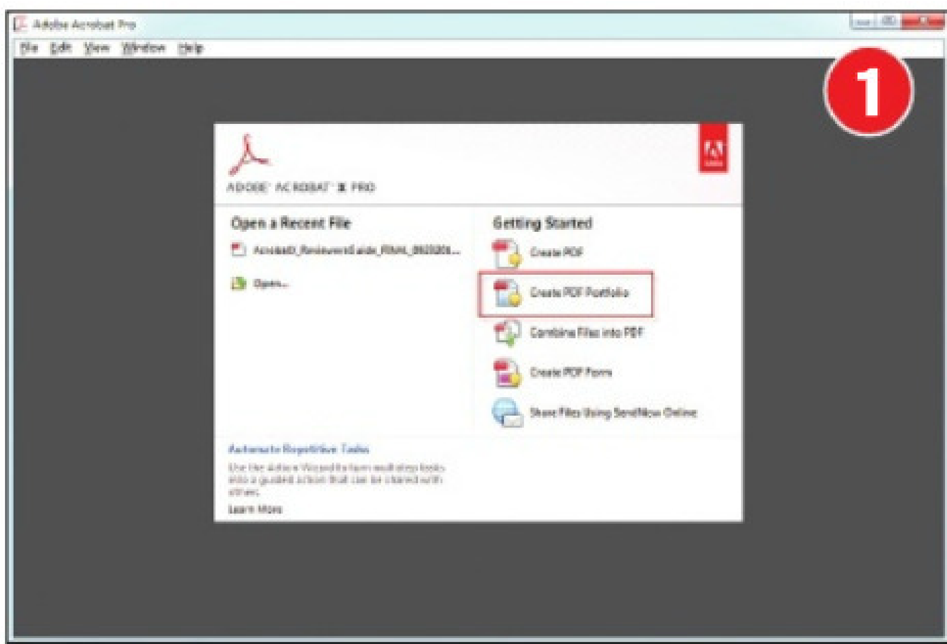
关键字：PDF 演示 分享

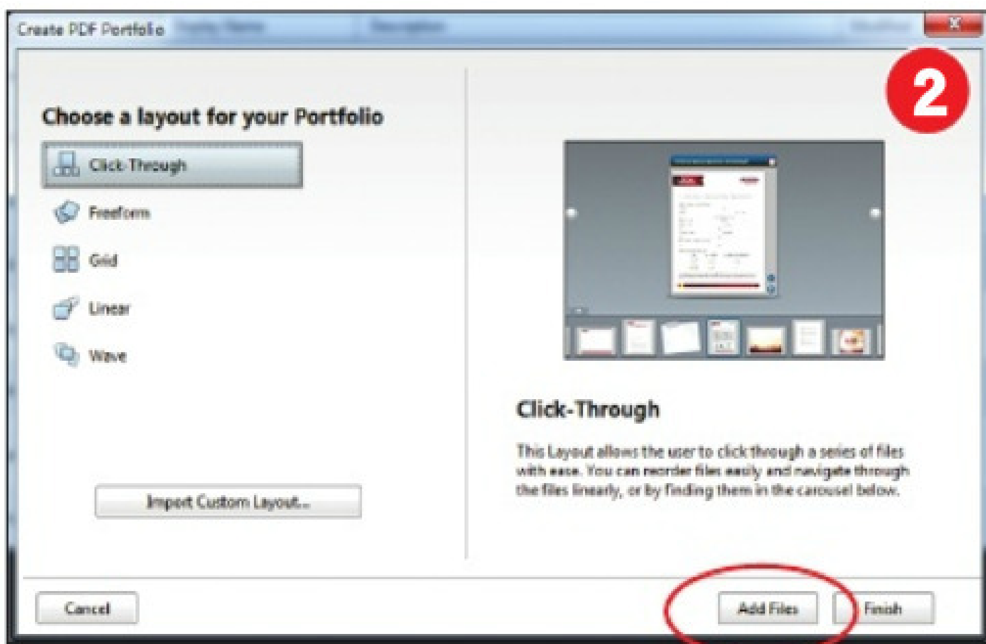
编者按：PDF（Portable Document Format，口袋文档格式）是我们常用的格式之一，Adobe刚刚在国内发布了的最新的Acrobat X家族，它们包括Acrobat X、Reader X、Acrobat X套件以及Acrobat.com上新的文件交换服务，新版本有哪些不能错过的特性？答案就在这篇文章中。

创建只需三步——全新的体验

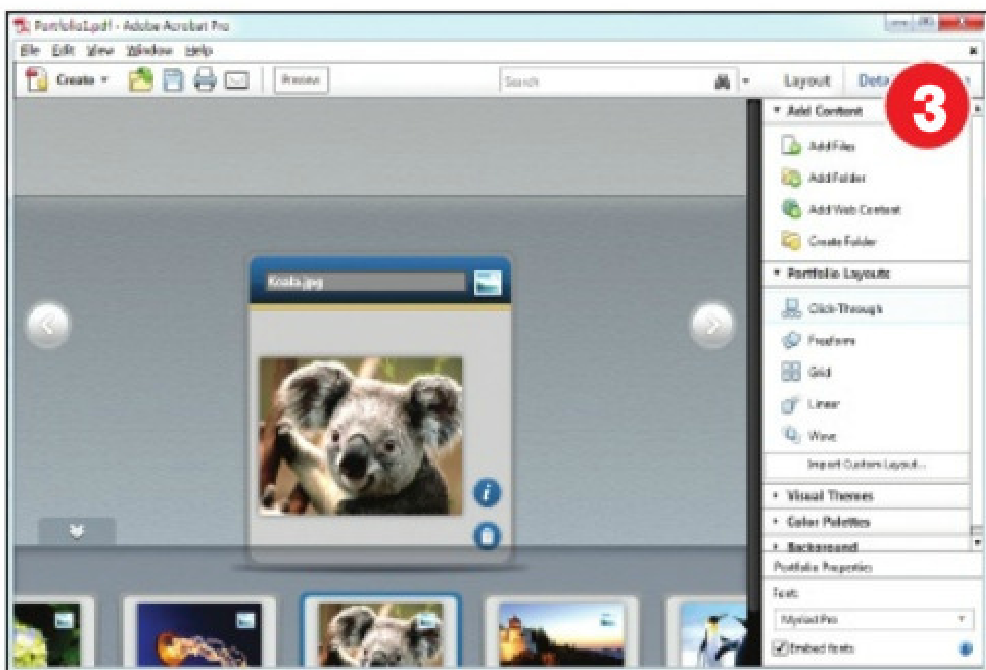
Adobe的PDF格式在2008年得到ISO采用，成为了一项国际标准，时至今日地位已非常之高，其通用性和便捷性不必多说，而它的创建、编辑软件Acrobat，也已从1993年1.0版发展到如今的Acrobat X（第十代）。新版本添加的一些重要特性，以便满足如今的快节奏互联网生活，创造跨格式、跨平台、集成富媒体的PDF文件。

对经常制作PDF文档的商务人士来说，Acrobat能简便地创造出令人印象深刻的文档，我们可把不同内容都装入PDF文件中，而这一切在新版本中只需拖拽即可，所有新增的布局方式、主题、自定义色彩等也都可用这种简单方式完成。Acrobat X Pro的安装过程非常简单，首次运行后会提示注册Adobe ID，为使用在线功能我们应注册它。下面笔者来演示如何使用新增的向导模式创建一个PDF文档：





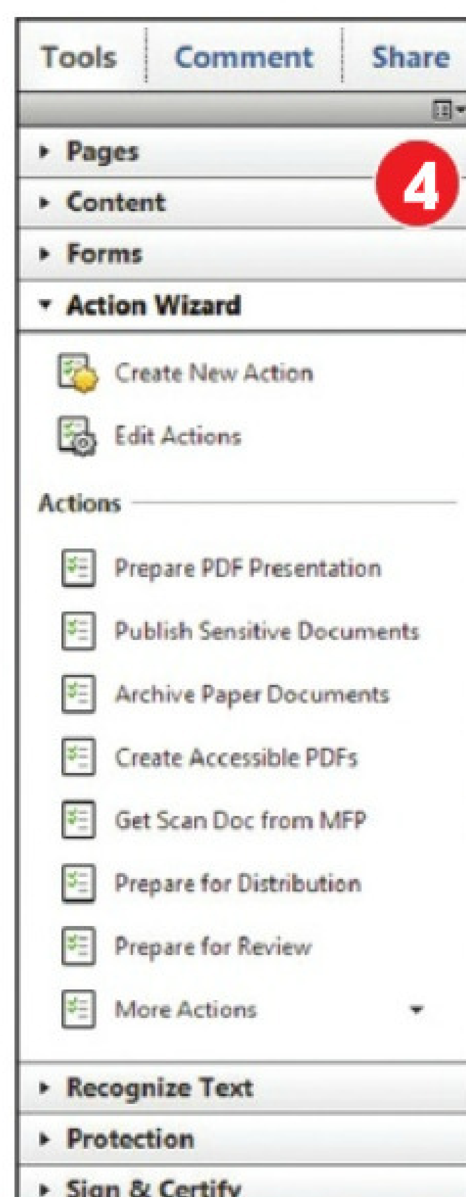
Acrobat X Pro启动后会弹向导界面，点击其上“Create PDF Portfolio”按钮后会弹出另一对话框，在此窗口的左侧选择“Click-Through”布局，其他默认的四种都有自身的特色，感兴趣的读者可亲自尝试。选择布局之后，点击右下角的“Add Files”导入各种素材。此处不仅可导入一般的PDF文档、图片，还可导入Microsoft Office的各种格式，选择好之后点击“Open”（图1、图2）。



软件按选择的布局自动生成预览，在此窗口中，我们还能对布局进行修改，并改变背景颜色、字体格式、添加文件、网页元素等。若想添加在线视频或网址，只要点击“Add Web Content”后按提示操作即可。新版本的优势即在此体现，当用户想更改正在编辑的PDF文档外观时，所有可更改的选项都能通过点击鼠标完成，无需编写代码或脚本，可谓所见即所得，非常简单直观。不过若要使用自定义布局，则必须使用Adobe Creative Suite的软件，如Flash Professional和Illustrator，再导入到Acrobat X中和他人分享。至此一个简单的PDF演示文档已制作完成，单文件包含多种格式，甚至可以直接在PDF中填写表单，确实十分方便高效（图3）。

效率就是金钱——过程标准化

Acrobat X Pro有一个神奇的“Action Wizard”功能，它能指导你完成一系列事先制定好的指令，它的实际作用是什么？试想在企业中，当工作人员创建和管理文档时，总需经历一系列特定步骤，例如审阅、修改、压缩体积、存盘等，它们往往是机械重复的，而且很容易遗忘或出错，因此如在工作时有一个随工作流程逐步提醒的向导，就一定能解决这个问题，这也就是上面提到的“Action Wizard”的作用。

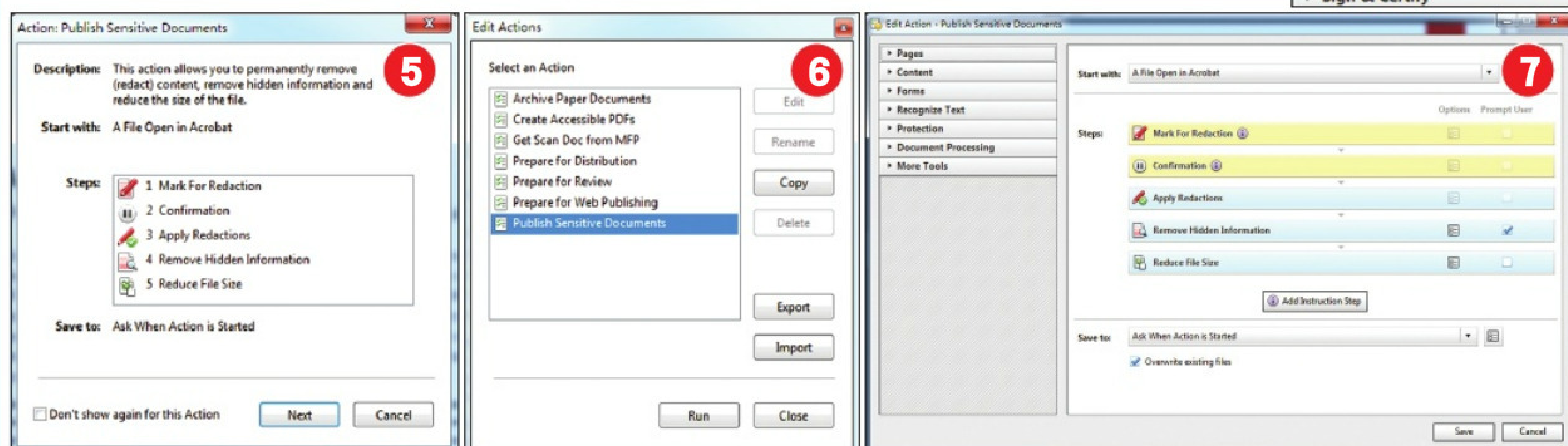


Acrobat X Pro默认提供了一些“工作流程”，例如“创建保密文档”等。在软件主界面点击“Tool”，然后选择下方的“Action Wizard”，它就会在下方列出一些默认的动作（Actions，可理解为流程），这里以点击“Publish Sensitive Documents Action”为例（图4）。

点击之后会弹出如图窗口，讲解该动作需要完成哪些操作，明确后点击“Next”，在本例中，Action首先要求指定要校订的文字，操作过程中软件会有提示，完成后可点击窗口右下方黄色窗口中的文字，进入下一步骤。所有操作都在向导的指挥下完成，最后软件还会提示所有相关信息，确保万无一失（图5）。

除了使用预设流程外，用户还可自行创建，再通过E-mail等方式分享给同事，其他人只要双击编辑好的“工作流程”，就可将它导入到Acrobat X Pro中，使用时与调用默认Action时一样，非常简单。自行创建时，选择“Action Wizard”面板下的“Create New Action”，若想编辑修改，则选择“Edit Action”，这里以编辑状态为例，点击后出现如图窗口，笔者选择导入之前存盘的一个Action副本，并点击“Edit”（图6）。

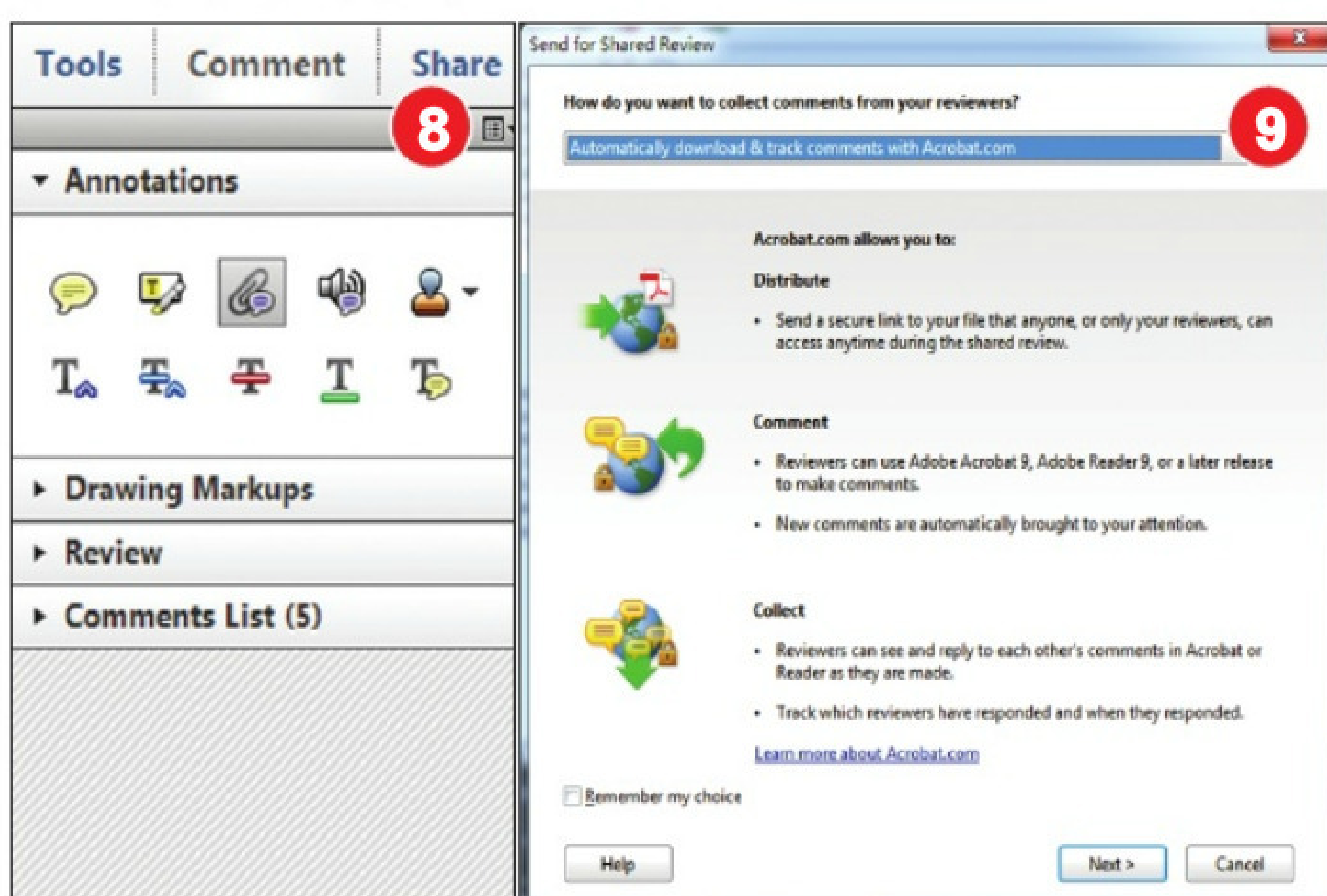
在此窗口中，我们能对“Action Wizard”的工作流程有更直观的认识。首先它有一个触发条件（Start with），用户可选择“A File Open in Acrobat”（当文件打开时）等6项，下方则为一些“Steps”，即要完成哪些步骤，我们可根据需要进行增删改，并可对特定某项进行自定义以符合工作需要，对应功能可在左侧窗口选择。最后在保存文件时，软件也有许多设置可供选择，甚至还包括自定义文件名，功能十分全面。非常重要的是，如果该Action要交付给其他人使用，一定要写好注释，令使用者明白该步骤该如何完成（图7）。

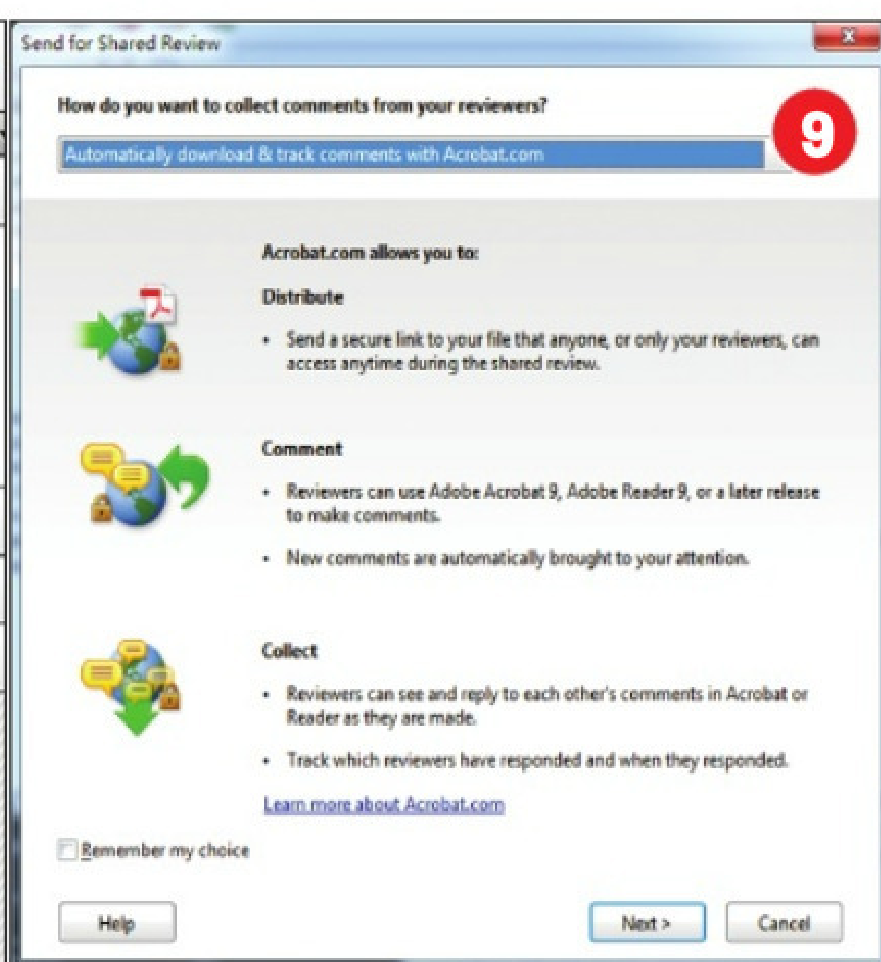


更好的协同工作——与同事轻松分享观点

如果你有一份文档，需要征求不同地区的同事、朋友、合作伙伴的意见，并想让所有人分享彼此的观点，同时你还想将这些反馈总结起来，那么Acrobat X Pro为此提供了最为便捷的解决方案。

Acrobat X Pro将所有与评论、注释等有关的功能，全部集中到了“Comment”面板中，它也是新版的核心功能之一，点击主界面右上方的快捷图标便可弹出。其分为“Annotations”“Drawing Markups”“Review”“Comments List”四个子面板，分别代表：注释、图画标记、评论和记录（图8）。

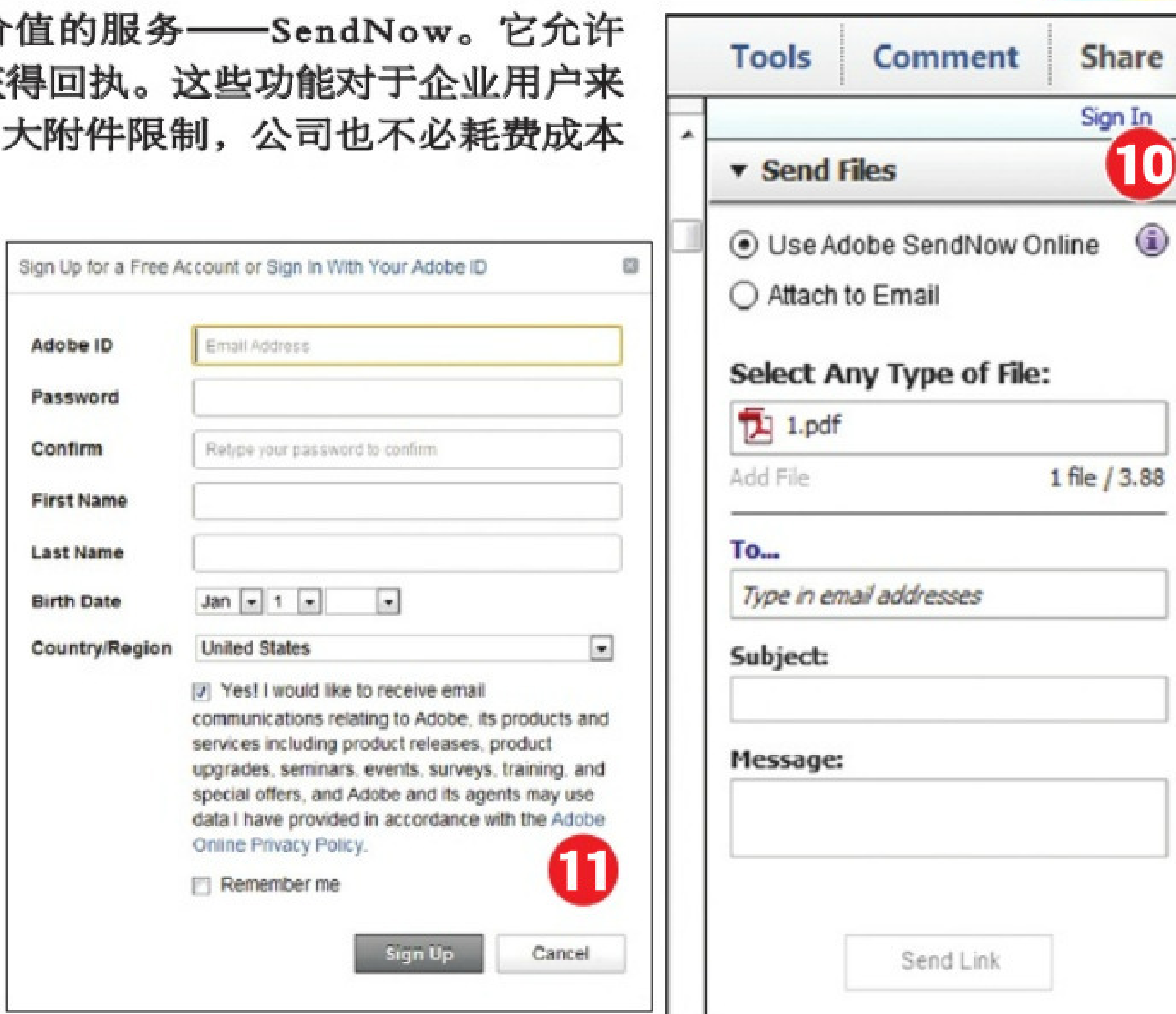




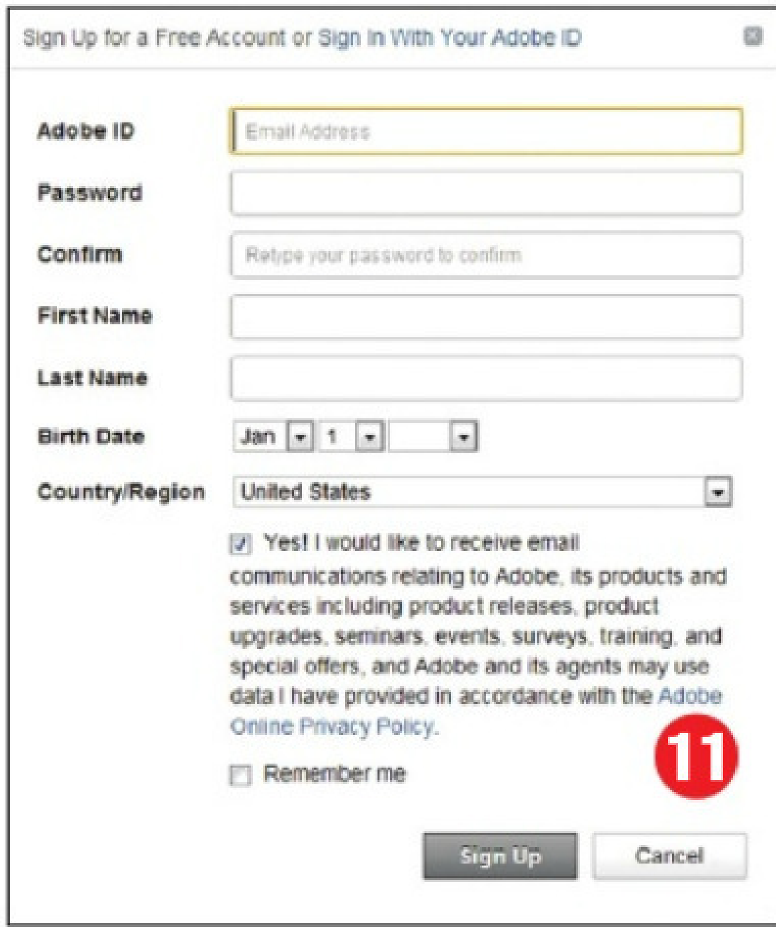
对于注释、图画标记和记录，多数用户都比较熟悉，而Review功能则是Acrobat X Pro充分利用Acrobat.com网络，将服务器端的存储计算功能挖掘出来，为Adobe用户提供服务。我们可以将文档安全地上传到其网络中，令指定的人进行阅读和注释，哪怕身在世界的任何角落也可随时访问，不必多方同时在线。我们可把该功能理解为“建立在文档上的群聊天”，因为任何新的注释、评论都会即时得到通知，回复也会即时送达（图9）。

保护商业机密——用SendNow发送大文件

在新版本中，Acrobat.com提供了一项非常有价值的服务——SendNow。它允许Acrobat X Pro用户发送大文件，并能在对方接收后获得回执。这些功能对于企业用户来说非常有益，它可以避免由E-mail带来的安全隐患、大附件限制，公司也不必耗费成本建立FTP服务器。



如图10所示，在软件主界面的右上方单击Share，即可激活SendNow功能，该功能默认可免费发送最大100MB容量的附件，付费升级后最高可支持2GB。

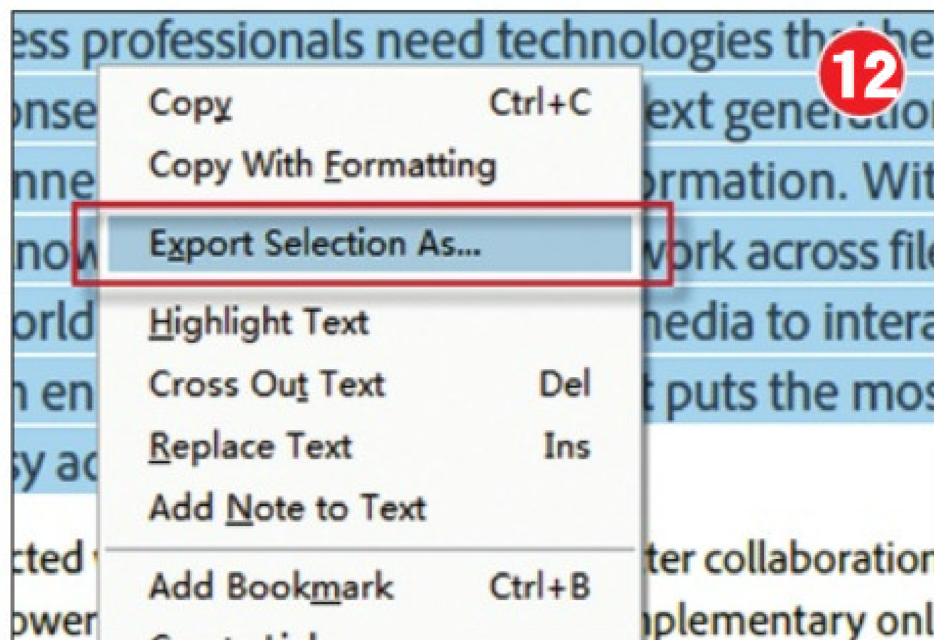


对于这项服务，Adobe还提供了免费试用（https://sendnow.acrobat.com），进入网页后点击右下方的“Free trial”，会弹出如图11所示对话框，用E-mail地址注册Adobe ID后即可使用。上传文件时，它对文件格式有一些限制，例如不支持EXE、DLL、RAR、AVI、DIVX、FLV等，不过由于支持ZIP，其他文件可先制成压缩包再上传，因此也不是大问题。选择好文件，再在下方输入收件人E-mail地址、主题、内容（方法和平时发送E-mail一样），点击“Send”等待上传完成即可，同时注册Adobe ID的E-mail的邮箱会收到通知，我们可跟踪文件的接收情况。

竟然直接能转？——PDF转换成Office文档

对于多数普通用户来说，Acrobat X Pro新增的PDF转Word、Excel格式功能可谓令人眼前一亮。多少年来，这种转换工作一直需要安装第三方软件来完成，而且它们的转化效果实在难以保障，如今我们终于可以摆脱它们，直接使用最“正统”的软件来转换出效果最好的Office文档。

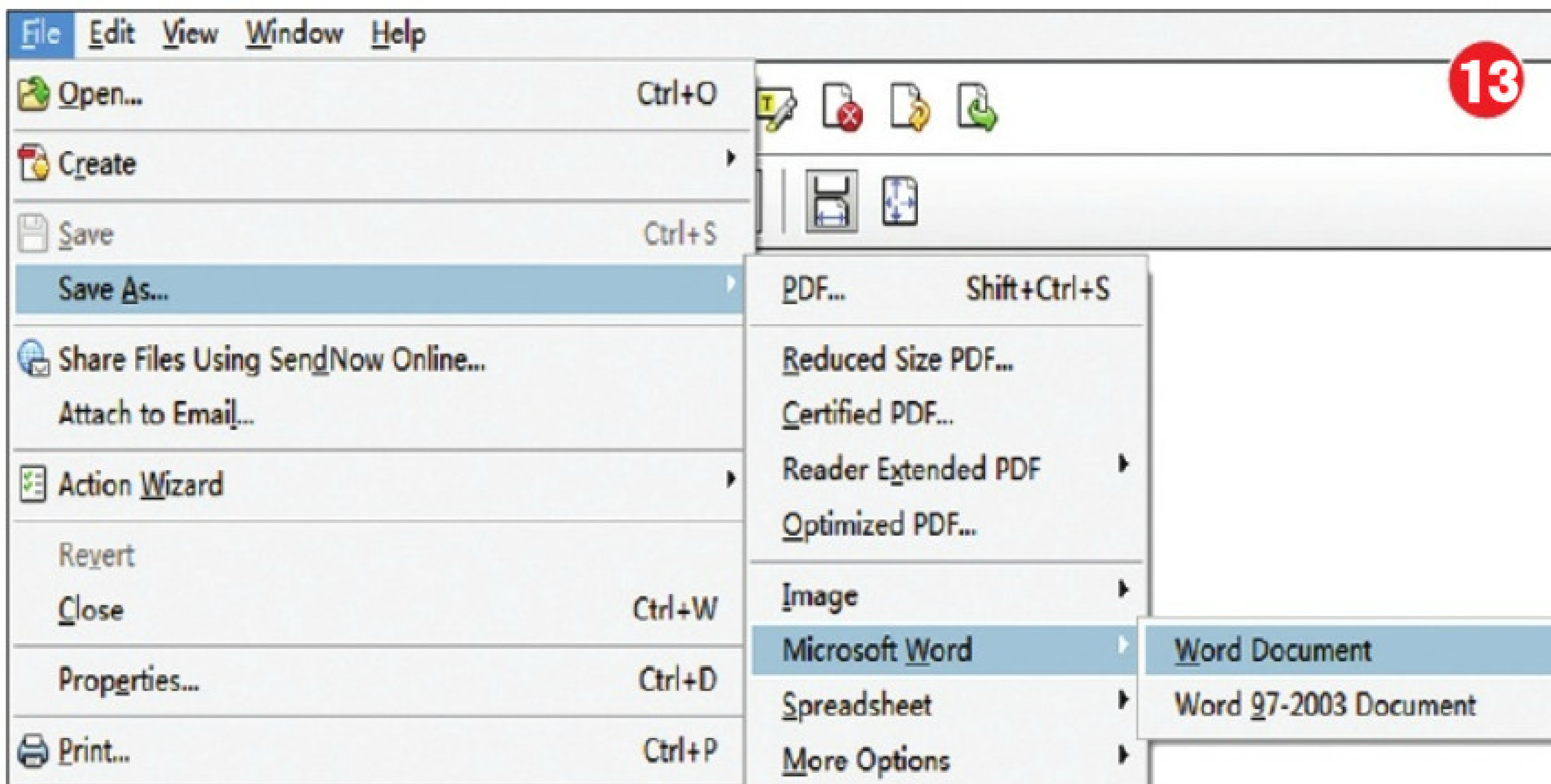
当转化Word文档时，只需用Acrobat X Pro打开PDF文档，用选取工具（箭头）选中一段文字，再选择“Export Selection As...”，软件就会弹出一个对话框，保存格式默认为DOCX，我们可在下拉箭头下还可选择其他格式，其中也包括Word 2003支持的DOC（图12）。



对于PDF中的表格，我们也可用同样方式操作，只不过在选择的内容是表格，而不是正文的文字时，点击“Export Selection As...”后弹出保存的默认格式是XLSX，而且不能更改为DOC等。如想直接导出表格为Excel所用，直接点击“Save”即可，如果想把文档导入到Word中，应选择“File→Save As→Microsoft Word→Word Document”，然后选择位置、格式后保存文件（图13）。

小提示

Acrobat X Pro转换的速度非常快，与使用以往第三方软件相比几乎能节省一半时间，而且转换效果也很理想。经过笔者测试，转换成Office文档之后，正文整体布局、字体样式、图片、页眉页脚等基本能保持原样，尤其是表格的效果非常好。但尽管是官方软件，它仍不能完美地将PDF转换成Office文档，一些情况下还存在瑕疵，需再次手工调整，笔者认为该功能更适合转换PDF中的表格。



到这里我们已经基本了解到Acrobat X Pro的主要特性，不过由于篇幅所限，一些如“密码强度测试”“直接使用PDF填表”“转换或扫描到PDF”等功能没有展示，感兴趣的读者可到http://www.Adobe.com/Acrobat下载体验，Adobe目前提供30天的免费使用。



Outlook之友——五款Outlook辅助软件

早些年的时候，微软Office系列中的Outlook在很多用户的心目中还只是一个邮件客户端，少数人会用它来进行联系人的管理。而近年来智能手机的迅速普及，手机与Outlook之间的密切同步，终于让大家意识到：微软其实是想把Outlook打造成计算机上个人信息的中心。本期就来介绍几款辅助Outlook运作的工具软件，在它们的帮助之下，Outlook将变得功能更强大，也更为好用。

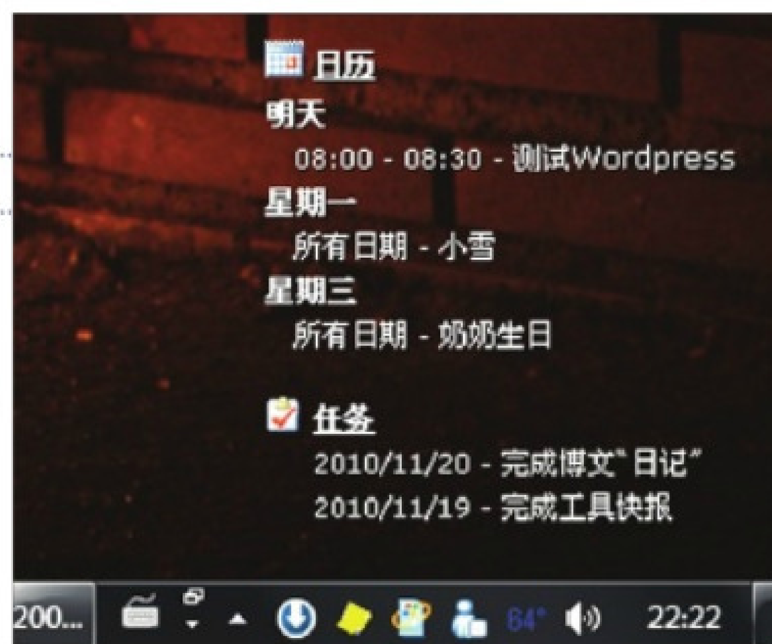
■北京 淮扬客

行事历桌面显示——DeskTask 1.1

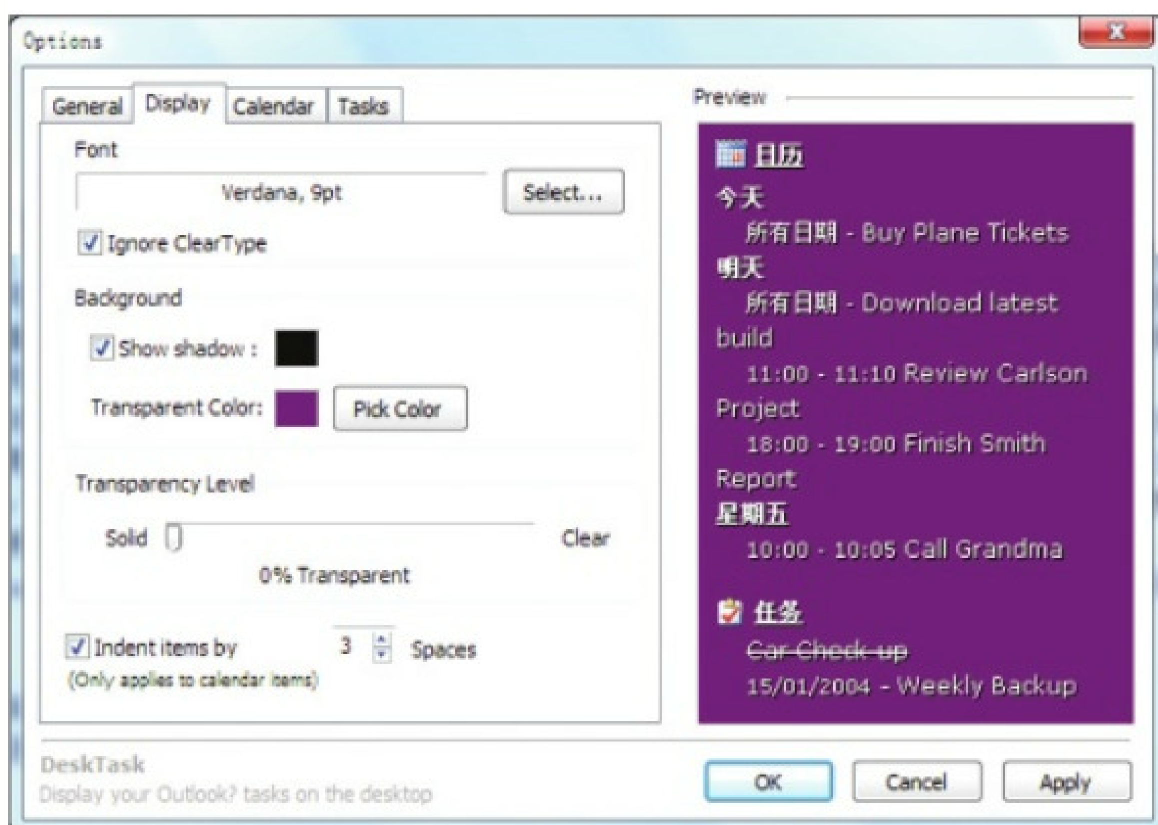
□大小：654kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/38757.htm

Outlook中内置了完善的任务和日历功能，可实际应用中，还是有很多用户使用各种其他桌面软件来安排行事历，其中一个重要的理由是它们可以直接显示在桌面上。那么能不能让Outlook的日历和任务也显示在桌面呢？这款软件就可帮上你的忙。它无需自己建立、组织任务与日历，而是直接读取Outlook（版本2000及以上）中已有的任务与日历，并将其在桌面上显示出来。具体的显示位置可用鼠标随意拖动，显示格式与内容也可灵活设定，并且只要点击显示文字即可打开Outlook、对相应的内容进行编辑设定。默认设置下行事历会显示为英文，但软件支持简体中文显示，请于安装后右击系统托盘处图标，选择“Option”，之后将弹出对话框中的“Gereral→Language”设为“ChineseSimplified”。最后要注意的是，这款软件在Vista和Win7系统中，默认的显示界面是空白的，同时字体也不够理想，笔者建议在“Display”标签页中做如下设置：将字体设为“Verdana,小五”，勾选“Ignore ClearType”和“Show shadow”，再将“Transparent Color”设成黑、白、灰之外的任意颜色，如此一来，界面显示的效果就可令人满意了。



直接在桌面显示Outlook中的日历和任务



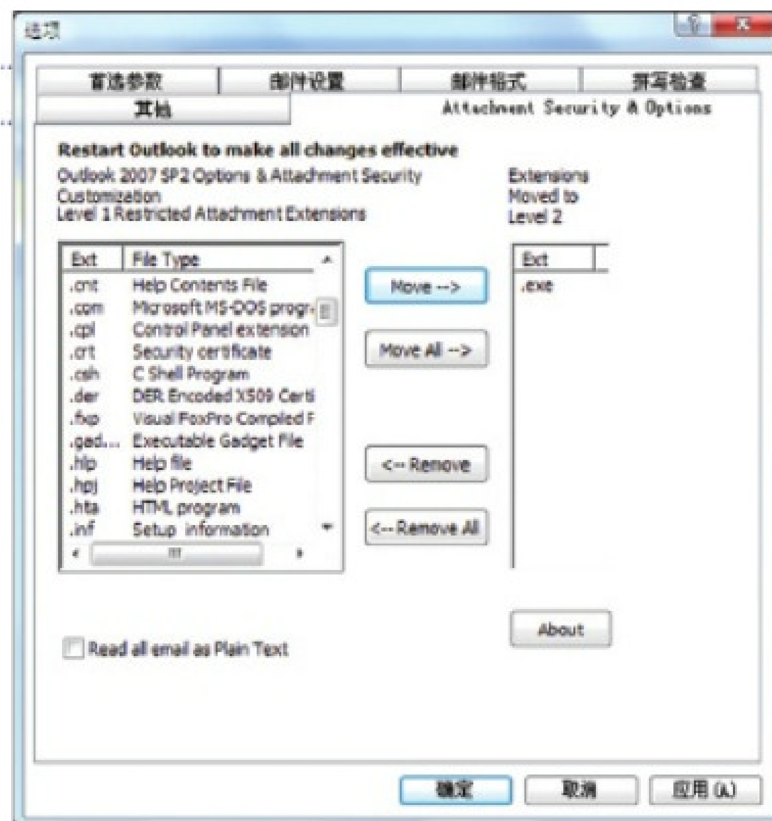
笔者建议在Win7下的“Display”设置

“危险附件”也可看——Attachment Options 1.9.10

□大小：1.53MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.slovaktech.com/Files/AOsetup.exe

时下各种邮箱和邮件客户端都很注重安全问题，比如一些邮箱就禁止发送可执行文件，而Outlook也做得很“绝”，它会完全禁止你直接运行邮件中的不安全附件，它以扩展名来识别“危险文件”，常见的禁止类扩展名包括exe、bat、vbs等。但实际上在工作和学习中，有时收取这些“危险文件”却是不可避免的，当你收到一封很重要的邮件，但其中偏偏就包括了被禁止格式的附件，实在是件抓耳挠腮的事。技术水平较高的朋友可能会临时去改注册表，但也非常不方便。这里介绍的这款小工具能让你在这种尴尬情形下一解困扰。它被设计为Outlook的一个COM插件，适合于Outlook 2000～2007版本，安装之后重启Outlook，再点击菜单“工具→选项”，你会发现其中多了一个名为“Attachment Security & Options”的标签页，在这里就能简单地设置附件的安全规则。具体使用时只要将你需要“放行”的文件格式从左侧挪至右侧即可，笔者建议操作完附件之后，安全起见应重新来到这儿将“放行”的格式再挪回左侧。最后，如果你不喜欢插件的形式，类似的独立软件也是有的，笔者在这里另推荐一款共享软件“Outlook Attachments”（下载：http://www.onlinedown.net/soft/20496.htm），它同样可让你放行特定格式的附件。



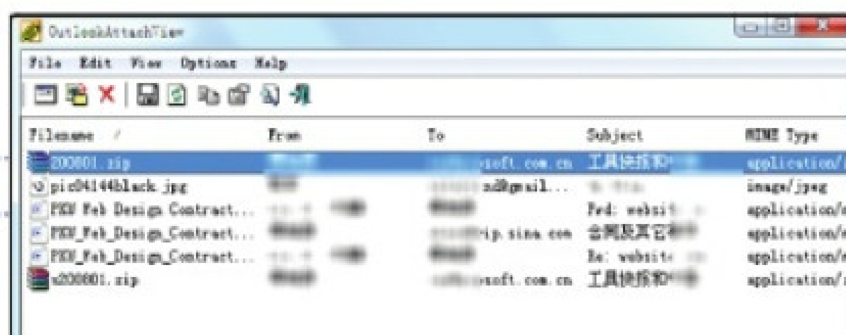
Attachment Options出现在Outlook的选项对话框中



另一款独立软件Outlook Attachments的使用界面

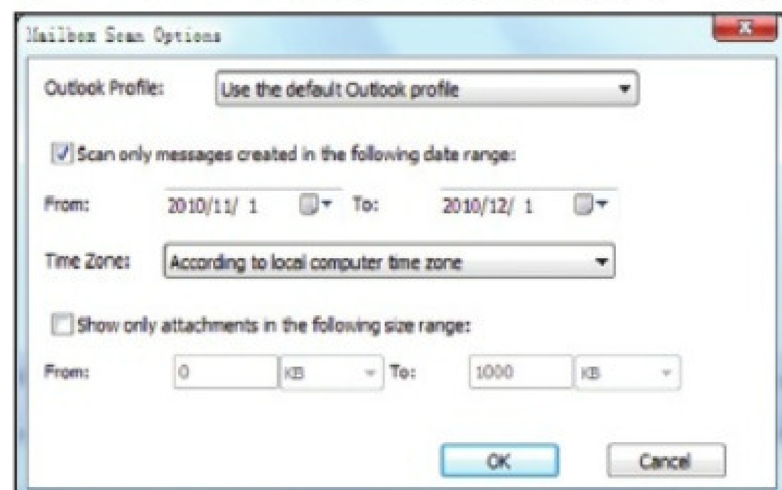
Outlook附件一网打尽——OutlookAttachView

□大小：85kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/87705.htm



OutlookAttachView的主界面

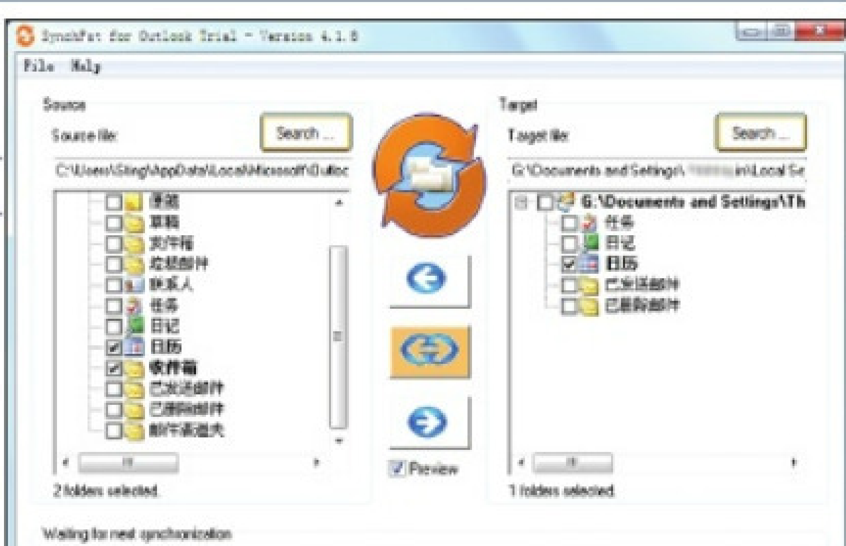
另一款与Outlook附件相关的软件，不过它的功能是让你全面管理Outlook中所有邮件中的附件，如果你希望在一大堆邮件中寻找某个附件，或是希望清除部分附件而不删除邮件本身，这款软件都能帮上大忙。说起来它的功能很简单，程序开启后会扫描当前Outlook用户所有邮件中的附件信息，然后将它们列表显示。你可按文件名、类型、附件大小、主题、寄送人等信息排序，可轻易地选择其中的一个或多个，将它们另存到指定路径；或将其中那些超大体积、但已不再需要的附件直接删除，以精简Outlook存储文件，节省磁盘空间；另外，也可选择删附件后仍在邮件中保持一个体积基本为0的附件项目，以便日后知道信中原来是有附件的（对应命令是“File→Clear Selected Attachments”）。在软件的扫描选项中，你可指定软件扫描信件的日期范围，以及附件体积大小的上下限，以得到更精确的结果。此外在扫描过程中，你可随时将其暂停，这样就可只对最新邮件扫描，而避免全邮箱操作。最后提一下，这款软件实际也提供了简体中文语言包，请有需要的朋友浏览官方页面http://www.nirsoft.net/utils/outlook_attachment.html，在页面最下方找到Simlified Chinese语言包链接，下载后，将压缩包中的.ini文件解压到主程序文件所在目录，重启软件即已换为简体中文界面。



在扫描选项中限制扫描范围

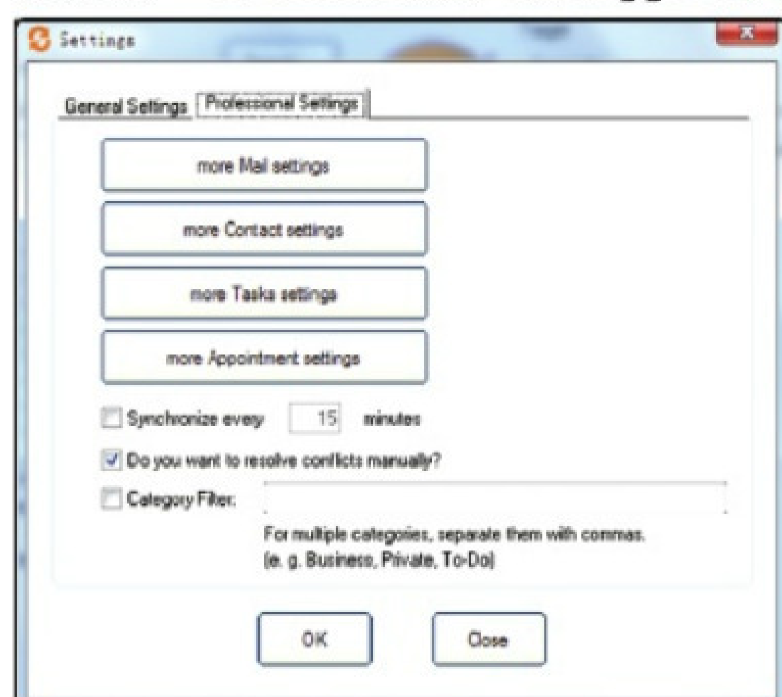
数据同步——SynchPst for Outlook 4.1.6

□大小：4.10MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.newhua.com/soft/16144.htm



主界面左右对开，同步一目了然

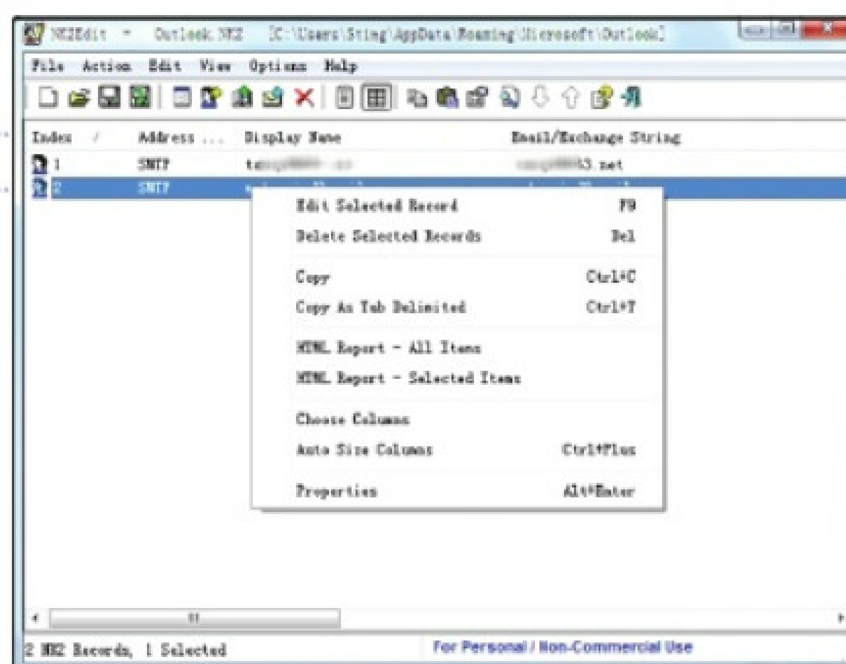
许多用户都知道微软Outlook的数据都保存在固定的文件Outlook.pst中，WinXP系统中该文件存放在“系统盘:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Application Data\Microsoft\Outlook”之下，在Vista/Win7系统中该路径则为“C:\Users\用户名\AppData\Local\Microsoft\Outlook\”。如果要备份邮件等信息，只需将该文件备份即可，不过现在假设一个用户在两台机器上使用Outlook，是否可做到数据同步呢？来用用这款软件吧，其软件名“SynchPst”即为同步Pst文件。软件支持单向同步和双向同步，并且可只同步指定的子文件夹（如日历、收件夹等）。具体使用时，需在该软件的左右两侧分别选择Outlook.pst文件，这就要求你能够访问另一台机器上的PST文件，最好的方法是将该文件通过网络共享给本机。同步的时候记住将Outlook主程序关闭，以保证文件被顺利写入。显然，该方法也不一定需要网络连接，在网络连接不易建立的情形下，你也可将对方机器的Outlook.pst文件直接拷贝过来，同步之后再拷贝回去。最后，在软件的“Professional Settings（专业设置）”中，还可对邮件、联系人、日历、任务等的同步做更多细节性的设置，例如只同步最近某段时期内的邮件等。软件试用期为21天，另有专业版提供自动同步、同步过滤等高级功能。



专业版可进行更多细节性的设置

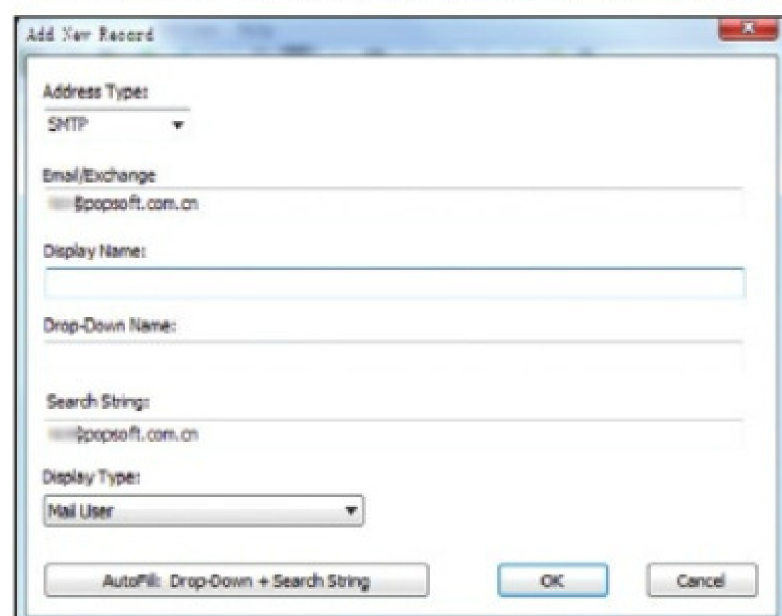
自动完成列表导出——NK2View 1.51

□大小：317kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/48647.html



NK2View的主界面

与OutlookAttachView一样，这也是一款来自于NirSoft公司开发的列表类软件，不过这次它所针对的是另一个目标：NK2文件。使用Outlook的用户都会知道：每当在Outlook成功发信后，“发送”或“抄送”栏目中填写的收件人地址就会被自动保存，这样，当下次再输入时收件人地址的前几个字母，就会出现自动完成提示。这些自动完成信息实际上保存在一个名为“Outlook.nk2”的文件中，在WinXP系统中，它位于“系统盘:\Documents and Settings\用户名\Application Data\Microsoft\Outlook”目录下，而在Vista/Win7系统里，该路径则是“C:\Users\用户名\AppData\Roaming\Microsoft\Outlook”。这里介绍的这款软件，可读取该文件中记录的信息并将其列表显示。那么这有什么实际用途呢？首先你可利用它来备份和还原NK2文件，同步两台机器上的不同NK2文件；其次你可任意修改其中的条目，例如将某条目删除以实现一定的隐私保护功能；再者，你可直接用本软件向任意NK2文件中添加条目；最后，你还能将NK2中的条目轻松导出为txt/html/xml文档，以用作其他用途，例如直接导入到地址薄中。



在NK2文件中直接插入新记录



走向免费——金山毒霸

□版本：2011 SP4 □大小：25.1MB □授权：免费软件
□作者：金山公司 □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.ijinshan.com/duba
□下载注册：http://www.ijinshan.com/duba

说明：在经历了十年国内安全软件市场的风风雨雨之后，金山毒霸于最近宣布永久免费，对应的免费版本是最新的2011 SP4版。该版本秉承了2011原版的界面设计和绝大部分功能，除了收费策略的变更外，新版本中增加了两个新功能——系统清理和新U盘监控。其中系统清理部分包括垃圾清理、使用痕迹清理及注册表清理三部分，并提供了便捷的一键清理功能。新U盘监控功能则提供了更为全面、扫描速度更快的监控，具有自动和手动两种模式供用户选择。

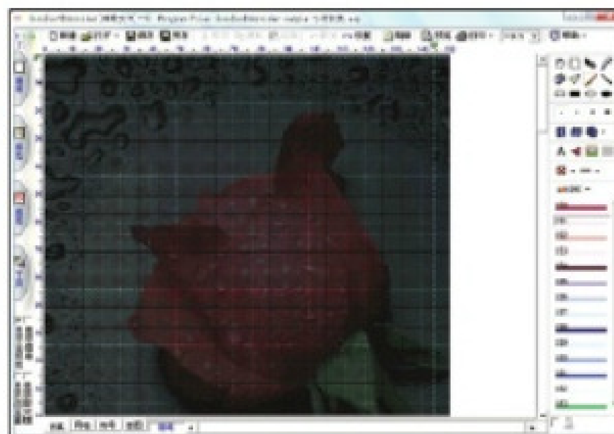

SP4新增的系统清理功能明显地出现在主界面上

点评：该版本给用户带来的最大震动是走向免费，新版新增的两个功能看起来只是象征性的版本升级变化。最近金山将旗下的安全产品线完全与可牛软件进行合并，成立了新的金山网络子公司，这是推动毒霸走向免费的最重要理由。金山毒霸自2000第一版发布以来，一度经历过盗版也无法打击的黄金销售年代，然而随着免费之风刮入个人安全软件市场，最终还是走向了免费。本版本仍旧保留了原来收费用户的一些特权，例如更快的升级速度、更好的服务以及一些优惠活动（如电影票打折），用户也可付费购买特权账号，但总体来说，这些都只是过去习惯的一种延伸，在新的模式下将逐渐消亡。

十字绣制作专家——创意绣

□版本：2.25 □大小：15.0MB □授权：共享软件
□作者：广州尚信软件有限公司 □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：320元（个人版）
□未注册限制：打印绣样时有版权图片遮挡
□主页：http://www.soonsun.cn
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/37680.html

说明：一款为专业十字绣用户打造的十字绣创意软件，软件的功能丰富强大，以十字绣的图样设计为核心，将配色、绣线使用量估算、图样打印等功能全部囊括在内。具体来说，这款软件支持从照片生成十字绣图样，并且可从扫描仪扫入图片，此外还提供了转换向导；对于已导入的图片，软件提供了简单的编辑功能，例如划线、加字、插入图片、添加简单几何图案等，此外还可去除绣图中的杂色；在绣线的选择方面，软件支持DMC、ANC、MC、ROSE等品牌的绣线，会根据品牌所提供的颜色来生成图样，用户也可自行创建新品牌绣线、编辑已有品牌绣线；在设计图样时，用户可预览绣线的种类以及每种绣线的使用量，并且还可对使用量较少的绣线进行自动减省；最后，这款软件在打印图样时支持黑色、彩色、符号、方块、仿真等多种打印模式。


软件在专业度方面做得很不错

点评：功能齐全、专业程度很高的一款十字绣软件。不过定价方面对于个人来说稍高（注意个人版还有400×400格的绣布大小限制），此外软件还有专业版及网店版两个版本，它们的功能稍多一些，售价也相应更高。

下载的延伸——快拖

□版本：2.04 □大小：5.99MB □授权：免费软件
□作者：埃文公司 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.iuse.com.cn
□下载注册：http://www.iuse.com.cn

说明：一款试图将下载相关的一揽子功能尽可能涵盖的新型下载软件，对下载算法做了优化，使得国内服务器上的文件下载速度常可达到用户带宽的上限。软件的最大亮点还是它在下载方面的各种延伸上所做出的努力。例如软件支持远程下载监控，你可通过该功能监控远程机器上的下载情况；支持各种方式从PC机向手机上传送文档（相当于手机上的一种"下载"）；支持在线视频下载，提供全网站抓取，支持用户之间分享文件；此外，最新版中还提供了一个"下载超市"，该"超市"并非目前经常见到的那种广告性质的软件推广，而是一种将传统下载网站与下载软件捆绑的方式，目前其资源还不是很齐全，但是如果你厌倦了各大下载网站上的欺诈性下载按钮以及各种盗链，那么这种方式也未免不是一种直观省事的选择。


将软件与下载网站结合是一个亮点

点评：本软件的开发者试图在软件中包括各种与下载相关的功能，这确实是一个亮点，但是如何做到多而不杂，需要在界面上做更多安排。另外试用过程中，发现软件还有一些小BUG，这都应当是在功能齐全的大目标下努力排除的。

简简单单远程控制——51MyPC

□版本：2.2 □大小：2.18MB □授权：共享软件
□作者：北京无忧互通网络科技有限公司
□平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：每台远程控制计算机一年50元
□未注册限制：每个注册用户半年免费使用时间
□主页：http://www.51mypc.com
□下载注册：http://www.51mypc.com

说明：一款有创意的远程控制软件，它的最大特色是：远程控制计算机只需安装浏览器插件，而无需其他任何设置，就能通过网页技术控制远程计算机，此外，软件还提供了iPhone和Android控制端，用户直接在手机上就能实施远程控制。软件的具体操作方法非常简单，只要在被控制的计算机上安装本软件（实质是客户端），之后在启动界面上注册用户并登陆；此时，在另一台计算机的浏览器上访问http://51mypc.com，使用同一账号登陆之后，点击网页上的"远程控制"按钮，这时一个独立于浏览器的控制窗口将弹出，在此就可对远程计算机的桌面进行完全控制了。


与控制端相比，客户端的界面相当简洁

点评：操作十分便利的远程控制软件，手机控制端的设计也很有时代特色。软件有半年的免费试用期，体验时间较长，感兴趣的读者朋友不妨一试。



拍照定位，勿忘手机

GPS这些年在掌上设备方面的发展非常快，在目前新发售的中高端智能手机上，GPS基本已成为标配。地理位置信息的魅力逐渐为更多用户所了解，除了帮助日常定位、导航之外，它实际上还提供了一种别致的记录功能——我们已经习惯用时间来记录生活，而现在你同时可记录的还可包括地点，精准的GPS地点。GPS拍照就是这方面的典型应用，它可将拍照时所处位置的经纬度加入到照片的Exif信息中，利用该信息，你将可在地图上随时找到当时拍照的地点。假如你的手机同时有拍照和GPS功能，那么就有可能使用该功能。下面，我们就来介绍能帮你玩转该功能的各路“神器”。

■辽宁 马卡

GPS Cam

□平台：Symbian 60第3版 □版本：2.20 □大小：157kB
□下载：http://download.cnmo.com/5/4476.html

一款帮助Symbian手机实现GPS拍照的优秀软件。这款软件本身并不可用来拍照，而是对系统拍照功能的增强。运行软件之后，在“设定”中启动GPS联机，之后再打开系统自带的相机拍摄界面，就会发现界面正中出现了一个“G”字图标，在GPS没有连接的时候，该图标显示为红色。一旦GPS成功连接，图标变成绿色，这时就再进行拍照，完成拍摄后，软件就会提示你已写入了GPS信息，这样你所得到的照片就已在Exif中包含了GPS信息。软件除了开启GPS联机功能外，还可让你设置是否更改照片名称、启动省电功能等。



主要特性：功能稳定，简单易用；GPS拍照成功后有清晰的提示，界面友好。

ADnota geotag

□平台：Symbian 60第3版 □版本：1.01 □大小：81kB □下载：http://sj.zol.com.cn/detail/12/11542.shtml

软件名称中的“geotag”，表示的是地理信息标记，顾名思义，它可以为你的照片添加GPS信息。与GPS Cam不同，该软件提供了一体式的GPS拍照功能，在本软件中可同时完成GPS设置以及拍照功能，当接收不到GPS信号或信号很弱的情况下，软件还可根据手机基站提供的定位信息来记录经纬度。本软件提供的拍照功能虽然不够丰富，但取代系统自带的拍照功能还是没有问题的。它可提供横屏拍照功能，拍照时可调整分辨率、曝光、亮度、对比度及闪光灯设置。



主要特性：一体式的GPS拍照功能，方便快捷；GPS之外，支持用基站提供的位置信号来记录数据。

locr GPS Photo

□平台：Windows Mobile □版本：1.0.1□大小：304kB
□下载：http://zh.locr.com/clients/locrGpsPhotoWindowsMobile.php

由一家GPS图片分享网站所开发的软件，实际上在Windows和Mac系统上也有对应的版本。利用这款软件，你可直接拍摄带有GPS信息的照片，不过这只是它的一项基本功能。更有趣的功能是，你可将当前的GPS地理信息加入到任意图片的Exif信息当中。也就是说，如果想记录GPS数据，你其实有两种方法，一是自己直接拍照，二是利用其他来源的图片。另外，如果愿意分享的话，你还可在手机联网的前提下，将自己的照片上传到软件的官网http://locr.com，在这儿建立自己的GPS图片相册。



主要特性：除了即时的GPS拍照功能外，还可给图片添加GPS信息，另外在线相册也是软件功能的一个实用性扩展。

Camera GPS

□平台：iPhone □版本：1.02 □大小：1.0MB
□下载：http://itunes.apple.com/us/app/camera-gps/id340744116?mt=8

这款软件提供了有关GPS拍照的多个功能。首先，它提供了一个独立的拍照功能模块，该模块会自动将当前的GPS信息记录到照片中；其次，你可用它来浏览已拍摄的照片；最后也最有意思的是，你可跳转至Google地图，直接查看当前照片所在的位置（该照片在地图上会有标记），然后设置这张图片为目的地，进行GPS导航。这就是现在正流行起来的“照片导航”概念的一个具体实现：你只需要一张带有GPS信息的照片，就能想办法用GPS导航仪找到照片的拍摄地。



主要特性：独立的GPS拍照功能；在地图上直接查看拍摄照片所在的位置。



Photo Scope

□平台：Android □版本：1.0.6 □大小：77kB
□下载：http://www.gps8.com/down/softdown.asp?softid=1303

又一款有趣的“照片导航”软件。由于Android系统自带了GPS拍照功能，因此软件并没有提供额外的拍照功能，它所利用的是之前已经拍好的GPS照片，目的是来快速找到你要到达的位置。这款软件的“导航”与众不同，它并不是以单张照片提供导航功能，而是给出一个照片列表，然后根据当前的GPS信息，分别计算出这些照片的拍照位置和你当前位置的距离，由于可使用多张照片，因此你可以更快地根据景物进行定位。软件还给出了一个地图上的圆圈集合图，这些圆圈都是以所选照片为中心划出来的，它可更直观地帮你准确定位。

主要特性：独特的多张照片定位功能，在陌生地区根据景物寻找位置时，应当会派上用场。P

每到圣诞或新年，便又到一个年轻人的送礼高峰。“千里送鹅毛，礼轻情意重”，无论是联络感情，还是增进友谊，一件小小的礼物就能表达自己的心情。而随着数码时代的来临，在人们越来越重视的圣诞、新年这样的“洋节日”中，传统的送烟送酒已落俗套，精选一件时尚或实用的数码产品送给他（她），当他（她）拿起这款产品把玩时，自然更能感受到你的情意绵绵吧。

merry christmas

礼多人不怪

——圣诞新年数码礼物大导购

■四川 土八哥
北京 墨汁做寿

送美眉/爱妻

男人给女人送东西，讲时尚，讲心意，讲贵重。如何在众多产品中挑选出一件既时尚、不低俗，又饱含情意的数码产品，对送礼的成功与否很关键。

●索尼M125JC/P上网本

参考价格：2899元

为心爱的美眉挑选一件礼物真的很难，相信这款索尼M125JC/P上网本能成为打动很多女孩心灵的利器。从配置上来看，索尼M125JC/P配备了Intel Atom N470 1.83GHz的处理器，1GB内存，250GB硬盘，1366×768分辨率的10.1英寸屏幕，其性能完全能满足美眉上网、聊天和玩QQ游戏、网页游戏之类的需求。并且外观也很时尚，整机外部轮廓圆滑小巧，粉红色外壳犹如刚熟的苹果，给人一种玲珑可人的感觉。上盖的VAIO标示十分醒目，美眉拿着这样一件本本上网，也一定会觉得倍儿有面子。



推荐指数：★★★★★

●苹果iPhone 4代（16G）手机

参考价格：4999元

苹果一直以来都是很多时尚女性的挚爱，为爱人送上一件这样的礼物，虽然花费稍多，但相信情意会随着它一起“经典永流传”。作为一件引领时尚和潮流的产品，该机采用了轻薄时尚的外观设计，9.3毫米的厚度加上六轴重力感应技术定会让美眉倾心不已。1GHz的Apple A4 CPU，512MB RAM和16GB内存，其强大的硬件亦使手机的操控性得以进一步提升，让软件运行十分流畅。而分辨率为640×960的3.5英寸1677万色多点电容式触控屏，则让多任务处理更得心应手。



另外它的FaceTime视频功能与720P高清摄像能力，更是让沟通分享能力达到了目前手持设备的顶级水准。

推荐指数：★★★★☆

●苹果iPad 16G WiFi版

参考价格：3988元

苹果iPad重新定义了平板电脑市场的游戏规则，在趣味性方面远远超过之前的平板电脑，是非常适合年轻朋友的一款随身数码娱乐产品。而且由于其优秀的性能和扩展能力，也可进行学习和办公应用。它采用9.7英寸显示屏，分辨率高达1024×768，采用iOS操作系统，在操作性上与iPhone类似，而重要



的是，其续航能力高达10小时，基本可满足用户一整天的使用。

这款产品尽管外形已经算比较纤细，厚度仅有13.4mm，但因为采用了较大的屏幕，所以整体尺寸和重量还是比较大的，好在美眉们现在都流行挎大包。

推荐指数：★★★★☆

●联想IdeaCentre B305畅速型一体机

参考价格：3699元



对于初入职场的美眉，一款合适的一体电脑能让SOHO办公更如虎添翼。联想ideacentre B305畅速型一体电脑外形很阳刚，采用晶钻切割造型，不仅男士喜欢，美眉同样会对其青睐有加。整体配置颇主流，采用AMD双核处理器，512MB显存的ATI Radeon HD5450独显，802.11n无线网卡；拥有2GB DDR3内存、320GB SATA2防震硬盘、DVD刻录光驱；内置高保真音箱、麦克风；20英寸1600×900分辨率的液晶带有内置摄像头……。再加上其3699元的价格，实乃送给初入职场的美眉的绝好“大礼”。

推荐指数：★★★★☆

●LG GD580棒棒糖手机

参考价格：1099元



为美眉送上一款时尚的手机再加上一个手机靓号，美眉会不会心有所动？许多美眉在选择手机时不会特别在乎手机的内部硬件性能，更关注外观时尚与否，LG棒棒糖系列手机就是这样的时尚产品。

推荐指数：★★★★

●昂达VX580R（8G）MP4

参考价格：499元



VX580R是昂达首款搭配Google Android智能操作系统的MP4机型，采用5.0英寸新一代高清触摸屏，加上不错的硬件性能，让这款智能MP4的触摸操作体验堪称“小iPad”，实乃送给美眉的高性价比礼品。

推荐指数：★★★★

送“葛格”/“劳工”

女人给男人送东西，讲究的多为实用。在选择礼品时，一边想像着对方沉浸其中时专注的样子，一边挑选符合对方喜好的物品，定会选到称心的礼物。

●HTC Desire Z手机

参考价格：3650元（改版机）



智能手机，特别是高端智能机常被戏称为“手机中的战斗机”，是男性朋友们的挚爱。这款HTC Desire Z就是一款高性价比智能手机产品，它是首款搭载800MHz Qualcomm 7230处理器的智能手机，采用了3.7英寸的电容式触摸屏，分辨率为480×800像素，主屏颜色1677万色，显示效果清晰细腻。它拥有比早期产品更佳的效能与电池寿命，带有会自动跳出的独特QWERTY键盘，让打字更为快速方便。HTC Desire Z支持3.5G HSDPA和WiFi，可更快速轻松地连上微博与交友网站或接收邮件，和友人、同事或客户保持联系。它配备500万像素自动闪光灯相机，支持录制HD影片，可玩性不错。

推荐指数：★★★★☆

●尼康D3100相机

参考价格：3799元



让心上人成为一名“摄狼”而非“色狼（冠希哥？）”，在结伴游玩时拍下二人的靓影，这样的产品夫复何求。D3100是尼康最新推出的入门单反相机，虽然定位于尼康最低级别的单反相机，但今年尼康单反整体配置有所上调，性能较前代有了大幅度的提高。其采用了一块1420万像素的CMOS传感器，感光度范围最高可扩展至ISO 12800，支持速度更快的实时取景自动对焦技术。该机最大的突破在于加入了1080p 24fps全高清视频拍摄功能，机身配备HDMI数据接口，可非常方便地在高清显示设备上回放观看。

推荐指数：★★★★☆

●联想IdeaPad Y460A-IFI（E）笔记本

参考价格：5750元



为男友送上一款性能强劲的笔记本电脑，定会让他铭记一生。这款联想IdeaPad Y460A-IFI配备了酷睿i5处理器、ATI Mobility Radeon HD 5650独立显卡，能玩转绝大多数主流3D游戏。拥有2GB DDR3内存、320GB 7200转硬盘、DVD刻录光驱，足以满足商务办公的所有需求。

推荐指数：★★★★★

●任天堂Wii游戏机

参考价格：1350元



作为体感游戏里程碑式的产品，Wii游戏机不仅是非常有趣的游戏机，而且可以用于身体锻炼，且非常适合家人一起参与，即使对游戏不感兴趣的人也可沉浸其中。而相对于XBOX360和PS3，它的主机与软件成本都相对较低，是送给喜欢游戏的男性朋友最好的礼物之一。

推荐指数：★★★★

●索尼PSP3000掌机

参考价格：1250元



对于经常在路上花费更长时间的上班族来说，PSP是比Wii更实用的礼品，不仅大作不断，而且破解系统后还可安装多种软件，成为看书看漫画看电影全能的移动数码娱乐产品。

推荐指数：★★★★

●金星JXD1000（8G）MP4

参考价格：419元



重温儿时梦想的利器，男人手中的时尚玩具。金星JXD1000是一款功能相当齐全的游戏型MP4，具备上万种游戏功能，专用的游戏按键让用户在玩游戏时能够随心所欲。它采用4.3英寸16:9宽比例液晶屏，分辨率为480×272。此外，该机还配置了一颗500万像素的摄像头，能最大化的满足用户娱乐需求。

推荐指数：★★★☆

送同学

学校生活要美好，同学情谊不可少。但对学生朋友来说，过于贵重的礼物，对于接受礼物的一方来说可能会成为负担；而过于便宜的或劣质的礼物，则难免有失礼之嫌。

●诺基亚5250手机

参考价格：990元



大学期间，情丝萌动，该送什么礼物给他（她）呢？诺基亚5250是比较中庸的选择，其外形时尚，采用1600万色2.8英寸的触摸屏，分辨率为360×640。搭载Symbian 9.4 S60第五版智能操作系统，配有434MHz的处理器和128MB RAM，最大可支持16GB的扩展存储卡。支持GPS导航功能，并且装载了最新版Ovi地图，可以提供200多个城市的卫星图，极大地方便了喜爱外出溜达的用户出行。整机可玩性不错。

推荐指数：★★★★★

●纽曼E72电子书

参考价格：599元



在外观与做工上，彩阅E72可算是一款将科技与美感完美融合的产品，仅10mm的纤薄机身、300g左右的重量，便携性与握持手感都很好；而质感不错的金属外壳彰显了产品的品质和使用者的个性。当然，我们之所以推荐它，更是因为其“前无古人”的599元超低售价。它采用7英寸高清润眼彩色屏，支持多达9种文本格式、12种视频格式，具备PDF重排功能，能够流畅播放720p高清视频；并具备录音、TTS语音朗读等诸多实用功能。

推荐指数：★★★★★

●苹果iPod Touch 4 8GB

参考价格：1798元

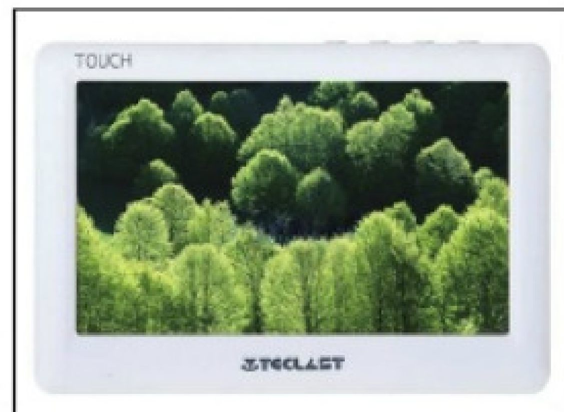


这款产品除了不支持2G/3G手机网络外，几乎和iPhone4没有任何区别，甚至连麦克风和扬声器同时奉送，因此同样可支持FaceTime功能，只是没有电话号码的情况下，须借由Apple ID和电邮账户找到其他用户。尽管苹果仍将其定位为iPod系列MP3家族中的一员，但采用与iPhone4相同的处理器和屏幕、与iPad等量的内存，加上iOS4.1智能操作系统，以及支持WiFi网络的它已经更像是一款MID，但价格却远远低于前两者，外形也更加纤细小巧，厚度仅有7.2mm，因此是喜欢潮流又囊中羞涩的数码爱好者最欢迎的礼物之一。

推荐指数：★★★★★

●台电C430P（4G）MP4

参考价格：269元



台电C430P采用了纯白ABS轻质材料磨砂机身以及4.3英寸屏幕，体积小巧。采用“触摸+按键”双操作方式，具有更为完善的高清视频解码能力以及更为出色的电池续航能力。

推荐指数：★★★★☆

●清华紫光MZ-531（2G/4G）MP3

参考价格：68元/70元



这款产品虽然价格不高，但却是值得一送的小礼品。它具备7种音色均衡器，支持LRC格式歌词同步显示，可当U盘使用，随意下载和上传资料，支持电子文档功能，可以阅读txt文本。

推荐指数：★★★★

●新科V3（2G/4G）录音笔

参考价格：158元/178元



这款录音笔最长录音可达280小时，具有精密的电量监控显示功能，为可用户提供更直观的内置电池电量信息，支持A-B复读、FM收音、校园广播、MP3音乐播放功能，非常适合学习、采访等任务。

推荐指数：★★★★

送长辈

给长辈送上一份数码大礼，不仅可以增进感情，而且借助先进的数码通信技术，让父母和外面的世界，和亲友们，和我们都可以咫尺天涯，触摸得到，填补我们离开后空虚的生活。

●三星S5560手机



参考价格：999元

三星S5560采用直板触摸屏设计，外观稳重大方，该机内置500万像素自动对焦摄像头，支持视频拍摄。它采用240×400像素3.0英寸触控屏、三星独特的TouchWiz操作界面，滑动触控和拖拽操作都能用手指实现，为操作带来更多的乐趣，同时三星一直采用的大字体显示方案也深受老年人喜爱。

S5560还支持支持WLAN（WAPI）无线接入，在有无线网络覆盖的区域可轻松连接入网，随时浏览网页，观看在线视频和收听音乐。其整体造型圆润流畅，时尚感颇强，无论对于中年人还是老年人，都是值得考虑的礼品。

推荐指数：★★★★★

●佳能SX130 IS相机



参考价格：1699元

离开了孩子的中老年人总是有着更充裕时间，无论是出门旅游还是组织各种活动，都希望能用最简单的方法留下更多回忆，为长辈送上一款性价比不错的数码相机，相信让长辈更能老有所乐。SX130是佳能新近推出的一款DC，采用了轻薄时尚的外观设计，不但搭载了1210万像素CCD图像感应器，还具有28mm广角和12倍光学变焦，同时增添了智慧自动拍摄模式和高清短片拍摄等多种新功能，视频拍摄效果也不错。更重要的是它易于使用，大变焦能力可用满足用户更多的需求。

推荐指数：★★★★☆

●索尼DCR-SX43E摄像机



参考价格：1930元

索尼DCR-SX43E是一款拥有60倍光学变焦能力的闪存式标清DV，采用了一枚1/8英寸80万像素的CCD作为感光元件。尽管性能并不突出，但非常简单易用，闪存记录很容易导出和处理、分享，非常适合老年人外出旅游或记录生活所用。

推荐指数：★★★★☆

●昂达VT10掌上电视



参考价格：499元

昂达VT10是一部CMMB移动电视，同时也是一台性能颇为强劲的MP4机型。FM收音、高清录音、电子书、多任务操作等功能应有尽有。让长辈可随时随地的观看自己喜欢的电视节目（赠送三年资费）。

推荐指数：★★★★

送晚辈

对那些逢年过节总是围在身边眼巴巴看着自己包包的小弟弟小妹妹甚至小侄女小外甥们，朋友们肯定无法心硬到视而不见吧。给晚辈买礼物也很有“学问”，面对正处于初高中或小学阶段的小朋友，既要选择他们喜欢的数码礼物，最好又能寓教于乐。而且对自制力并不强，活泼好动的小朋友，过于简单的礼品难以引起注意，过于复杂有趣的产品又难免影响学习，而且很容易被弄坏弄丢。

●诺亚舟NP18点读机



参考价格：449元

过节送孩子礼物当然首选各种学习工具，例如点读机。诺亚舟NP18拥有英语、数学、语文三大主课的学习能力，集点读、讲读、领读、跟读、复读五种学习模式及互动辅导、测验、听写三种智能辅导模式于一身。它内置的五大版权词典可以让孩子随意跨词典学习，是孩子不错的学习伴侣。

推荐指数：★★★★★

●诺亚舟ND580电子词典



参考价格：369元

诺亚舟ND580词典机采用2.8英寸320×240分辨率真彩屏，内置2GB存储容量，支持TF卡扩展和高速U盘下载，将多部权威词典整本收录，既有世界权威《朗文当代》领衔的版权字典，也有新科技词典、分级词典等专业实用词典。还可从网站下载两百余部专业词典，非常适于指导学生的外语学习。

推荐指数：★★★★

●驰为PHG（4GB/8GB）MP4

参考价格：499元/599元



驰为PHG采用800×480分辨率的4.3英寸屏幕，支持FM收音、支持10M码流的720P高清视频播放。能够兼容NES、GB、GBC、SFC、SMC、SMD、GBA等格式的游戏，是一款性能不错的游戏型MP4。

推荐指数：★★★

后记

当然对近期这些优秀的数码礼品来说，这种简单的分类并不算很全面，例如Wii，笔者认为也完全可以送给比较活泼好动的父母长辈，让他们能够在家中进行锻炼或在聚会中活跃家庭气氛。因此还请朋友们在采购时仔细斟酌。

在合适的时间送出合适的礼物，会让礼物的赠送效果大大提升。当然，买到得意的礼品后，也别忘了送礼还有一些需要注意的小技巧：比如最好能在礼品店去花点小钱为礼品整上一套符合圣诞新年气氛的喜气“外套”；优先赠送对方喜欢或需要的产品做礼品；无论你的礼物是30元还是3000元都首先要撕掉价签，因为一般认为礼物上贴着价签，是不礼貌的，对想表达心意的你来说，也是不明智的……。





新世纪回顾之处理器与芯片组篇
——分聚离合十年路

■北京 Cherry
广东 腊鸭

2010年第四季度，也就是本刊出版的同时，Intel Sandy Bridge和AMD Fusion应该都已经开始向合作厂商发货，NVIDIA更完美的新旗舰与低端DX11显卡、AMD高性价比游戏显卡已在重新划分市场格局。而大容量SSD，众多品牌的平板电脑，塞班3和Windows Phone7、MeeGo 1.1操作系统也非常“巧合”的在这时推出，这说明过去的几年中IT与数码的技术积淀，目前已在爆发的边缘。

21世纪的前10年中，我们的IT生活已经发生了虽然不能说翻天覆地，但也是非常惊人的变化，在变革即将来临的前夜，我们不妨回头看看这新世纪的十年，重温那些曾经熟悉的名字，感受当年的感动吧。

●处理器篇——双雄争霸，十年恩仇

处理器的发展历程非常好的浓缩了21世纪最初10年中消费IT市场的进化与发展，也许我们翻出2000年的IT杂志处理器部分时，会惊讶的发现很多两年前还常被提起的名词——Athlon、PentiumⅢ、GHz、三级缓存、外频、倍频……，但实际上，现在的处理器与当年相比却已有了翻天覆地的变化。

○2000～2005，强力崛起的AMD和细分市场政策的确定

将处理器带入21世纪的，已经仅有AMD与Intel两家占有绝对领导地位的厂商了，Cyrix、IDT、Ti等厂家或淡出或被并购，已经从市场中消失。VIA尽管维持着处理器生产线，但市场占有率微乎其微，而且更偏重低功耗产品和移动产品线。苹果电脑尽管拥有忠实拥趸和行业用户，但却显露出日薄西山的态势，其采用的IBM、Motorola等厂商处理器在个人电脑的市场占有率也就非常不值一提了。

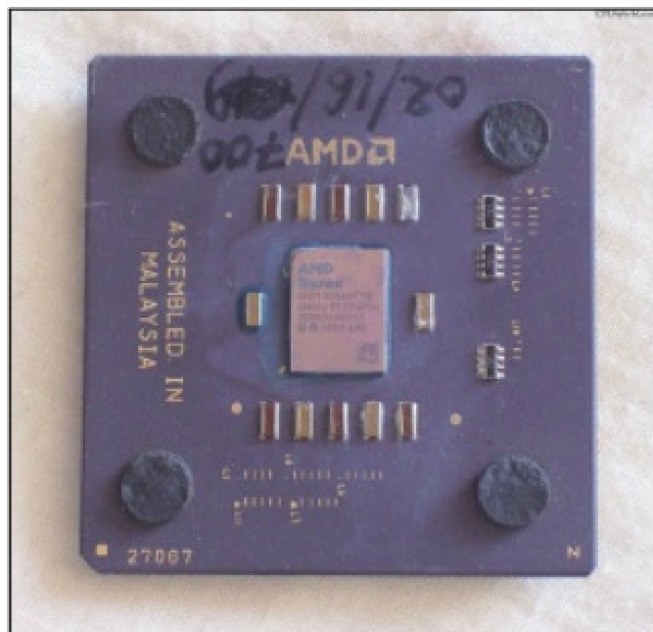
21世纪最初的处理器市场，除了延伸到GHz的AMD、Intel频率之争外，还有一种短命接口——SLOT及相应的SECC(单边接触盒)封装，这一接口类型除了能方便的安置比较大而缓慢（一般是主频的1/2甚至更低）的后级缓存之外，最大的功能恐怕就只有专利保护了。而随着技术进步，很快就可以在处理器芯片上集成虽容量小一点但与处理器频率保持一致的后级缓存了，这一接口也就迅速消失在我们的视野中，有趣的是同频小容量缓存的性能优势首先体现在低端产品赛扬A中，其优秀的性能让厂商猛然惊醒，于是2000年后低频后级缓存也与SLOT接口一同消失了。

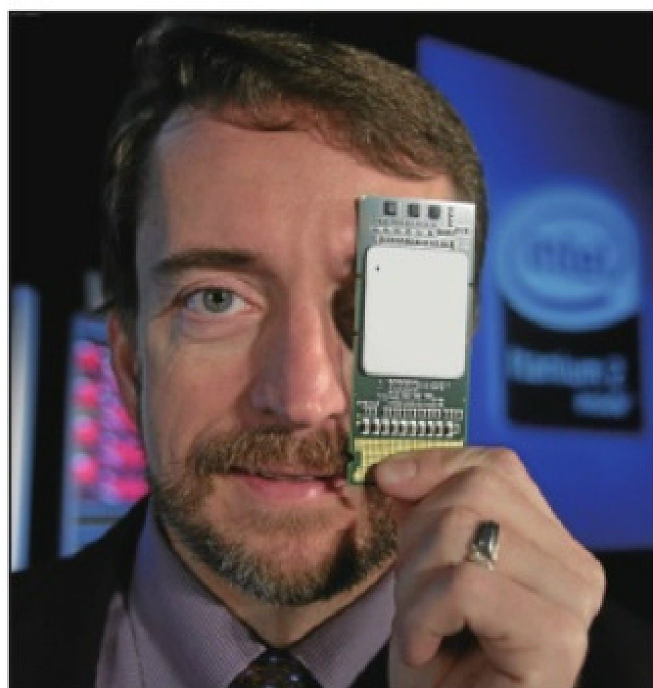
2000年初，处理器两强正在GHz大关上进行争夺，3月份1GHz的Athlon和PentiumⅢ几乎是同时发布，但仍采用插槽式SLOT接口，Athlon 1GHz为确保稳定，使用了较低频率的后级缓存（1/3倍主频），因此尽管核心达到了很高频率，但性能受到一定限制。而闪存频率限制不仅出现在AMD处理器上，尽管1GHz的PentiumⅢ内置了稳定的256KB同频片内缓存，但不久之后1.13GHz PentiumⅢ的召回事件就应该也与其缓存有关。



第一批1GHz处理器仍采用SLOT接口

赛扬A的巨大成功除了让Intel将赛扬作为低端产品品牌，以致发展到了Pentium4以及未来的酷睿2产品线中。也给了AMD启发，它于2000年6月发布了低端产品Duron（钻龙），以后还有Sempron（闪龙）等低端产品用来细分市场。虽然这些对缓存、主频等进行“阉割”的产品性能较低，但让5000元甚至3000元全新PC成为现实，也基本可满足日常应


Duron因为其比较“毒辣”的性能，被更多人爱成为“毒龙”


IA-64安腾，P4本来有其低端搭档的概念


Socket423接口Pentium4

用，大大加快了电脑在低端用户中和贫困地区的普及。而这一策略到了羿龙、酷睿2时代更进化为以核心数量、缓存、外频等划分出高中低等多个产品线。

2001年，真正属于21世纪的两款产品——Athlon XP和Pentium4接踵而至，它们的频率都轻易突破了GHz大关。相对来讲，pentium4是一款更具革新性的IA-32产品，与Intel在服务器领域推出的IA-64有高低搭配的关系，而Athlon XP却仅仅是K7核心的小改而已。但遗憾的是，前者采用的NetBurst架构管线很长，效率并不高，所以需要高频率和大缓存的配合才能发挥出应有的威力，但受到生产工艺、周边配件等方面的掣肘，在长达数年的时间里其实一直未能真正达到完善。直到LGA775接口大容量缓存版本和双通道DDR2内存配合的平台出现，才让它重焕青春，但遗憾的是此时其频率、性能、功耗都已达极限，无法继续发展。

Pentium4仍然和Pentium、Pentium Pro、赛扬等产品一样出现了“试验品”，即0.18微米工艺，缓存较小的Willamette核心，其中还包括pentium 4 1.4/1.5GHz这样在接口上都特立独行的产品。算上其采用的Socket423接口，pentium4在短短的生命周期内竟然使用过三种接口（不包括其专业版本P4 Xeon）。

2002年，Intel发布了带有超线程技术的Pentium4处理器，尽管仍为单核心，但通过优化指令队列，可实现双线程同时运行，获得类似双处理器并行的效果，第一次为个人消费市场带来了多处理器的概念。不过当时除了id的游戏、一些专业图形图像软件、测试软件等少数应用外，双线程表现机会很少。

就在Athlon XP与Pentium4的频率/效率之争还没有结论之时，2003年9月，AMD K8架构处理器Opteron和Athlon64终于面世，这一被大家期待了很久的产品并没有让人失望，开创了个人电脑的64位时代。而且其架构相当先进，拥有内置内存管理单元、HyperTransport总线等技术，使其在32位操作系统和软件应用上也表现出了很不错的性能，而且继续开发潜力巨大，例如其HyperTransport总线就非常适合进行多核间的连接。在很长的时间里，我们的评测室中就采用K8平台作为显卡测试平台。

在K8核心产品中，AMD进行了比较大胆的尝试，将中端主流产品与高端、发烧级产品从接口设计上就彻底分开，于是出现了Socket754和Socket 940/939两个系列的产品，而且取得了成功，除了说明其产品线已经比较成熟完善外，还说明消费者也已开始逐渐成熟，不再追求一些不必要的升级能力，我们也可以看到今天LGA1156与LGA1366这样以接口区分产品定位的设计，其实早已有之。



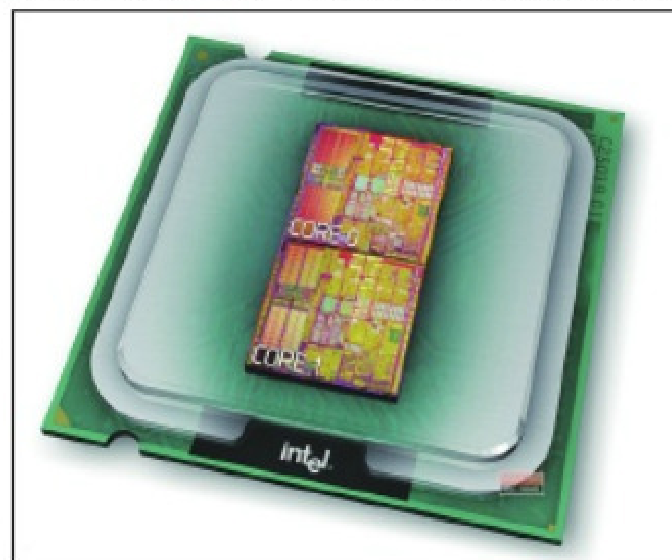
Athlon64高端版FX

2004年，Pentium4的接口改为更先进的LGA775，2005年，Pentium4处理器开始支持64位运算，而且放弃IA-64，而是采用了AMD已经使用的X86-64指令集。双核Pentium4处理器及Athlon64 X2也相继推出。虽然AMD才是更早提出双核处理器的厂商，但Intel的工程能力实在是非常强，反倒率先推出了自己的双核产品，但其采用的是封装内置双芯片的形式，与AMD的单芯片双核心设计相比明显有点儿凑合事。两核Pentium4的核心间数据连接仍需通过外部芯片组，和在主板上安装双处理器效果类似，有趣的是这样的封装内双芯片方式我们几年后在另一款产品中又会见到。

在推出双核心处理器之前，Athlon64尽管核心不断升级，但性能提升并不算快，正是双核心产品大大加快了其升级速度和能力，当然其架构、总线本身就更偏向于多核结构。

Athlon XP和Athlon64重新启用了曾在K5处理器上采用的PR标注法，这里所谓的PR值标表示的是指令处理速度，对管线较短，IPC（每时钟周期实际执行指令数）较高的AMD处理器有利，可在一定程度上（而非完全性的）说明与Pentium4性能的关系，例如Athlon XP 2000+表示这款处理器的性能与Pentium4 2GHz相当，但其频率其实仅有1.67GHz。但随着Pentium4的核心不断完善和消失，这一标注最后成为了仅具参考意义的一种编号，例如AMD推出了3000+、5000+甚至更高PR值的产品，但Pentium4 3.06GHz核心拥有更高外频和更大缓存，效率已明显超过早期核心，所以也比AMD的3000+处理器性能更强，而5.0GHz就根本没有推出过。但这种标注方式对之后不再仅靠频率提升性能的处理器来说，反倒是比较“精确”的了，最终同样被Intel接受，发展成了目前的处理器标注方法。PR值标注被接受的过程也是处理器设计思路改变的过程。

在这段时间内，VIA还曾经推出过Cyrix Ⅲ（2000年）、IBM则有惊人的Cell（2005年）等产品，虽然它们也定位于消费市场，但或者受到消费者冷落，或者转向了非PC领域发展，我们在这里就不再赘述。


Pentium4双核版

○2006～2009，厚积薄发的Intel和效率为先的设计

尽管早在2003年就推出了K8核心处理器，但由于产能限制和可能存在的厂商商业利益考虑，这一产品直到2004年下半年才逐渐进入主流，但却随即遇到了非常强力的挑战者——Intel酷睿2处理器。

2006年7月，酷睿2处理器发布，最初的型号Core 2 Duo E6300采用双核心设计，频率仅有1.86GHz，但性能相当出

色。而需要注意的是，由于受到生产工艺的限制，其实际设计的4MB缓存并未全部开启，虽然这带来了超频性能出色的好处，但总体来讲也不能算很成熟的产品。不过Intel很快就用45nm技术为我们带来了更成熟的酷睿2处理器，并形成了所谓的Tick-Tock周期，及每年会分别升级制程和架构。

酷睿2的发布开启了酷睿（Core）处理器的时代，这一品牌一直延伸到今天和未来的酷睿i系列处理器。比较有趣的是，在架构上翻天覆地的酷睿2处理器却直接采用了Pentium4处理器的LGA775接口，为用户节省了不少投资。

为什么这款产品一露面就是Core“2”呢？这是因为它的Conroe架构设计，其实是为移动平台设计的Yonah架构（有Core Solo等产品）的发展，也就是说同笔记本处理器一样，这款产品非常重视效率，并且功耗较小，与Pentium4形成了鲜明对比。

在酷睿2的发展中，形成了从最低端E1XXX单核处理器到最高端Q9XXX 4核处理器等多个系列产品，当然还有专业市场的至强（Xeon）等，市场细分达到了极致。也许是由于Pentium4彻底坏了这一品牌的名声，酷睿2核心的市场规划中，将Pentium这一品牌定位到了中低端市场，如奔腾E6XXX等。

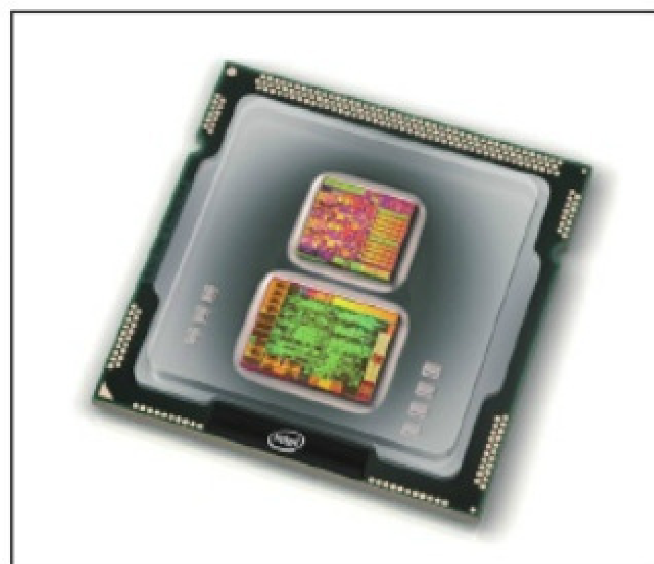
面对同样重视效率的酷睿2处理器，K8核心的优势几乎瞬间消失，唯一的对策只有将内置内存控制器升级为DDR2双通道，但仍不足以对抗酷睿2的效率。AMD的生产及研发能力难以承受Tick-Tock周期的压力。2007年11月才推出的应对产品K10架构羿龙核心仍来自K8架构，4核产品虽然规格炫目，但实际性能表现不尽如人意，只能通过更低的价格来维持性价比优势，而在高端市场更是一直无法应战。

更加能反映酷睿2处理器效率优势的还有曾经的对手的承认，那就是苹果公司开始使用Intel酷睿2处理器制造其个人电脑。而苹果阵营处理器一直自诩的，恰恰就是比Intel为代表的X86处理器拥有更高的效率。

在酷睿2发布仅仅两年半后，2008年11月，Intel就又一次更新了其旗舰产品架构，Nehalem微架构Core i7处理器以四核8线程搭配巨大的缓存，并且引进了类似K8核心的处理器内置内存管理单元和QPI总线等，带来了惊人的效率和性能，迅速取代酷睿2 Q系列成为发烧级玩家的最爱。同样AMD只能以升级内存控制器（支持DDR3内存的AM3接口处理器）、增加同价位产品缓存容量、内核数量等方式来对抗。

○2009～2010，分合无常，集成的精彩

AMD在处理器概念方面的研究其实一直非常出色，APU作为其率先提出的一种概念，实际上就是利用目前已经很先进的处理器制造工艺，将显示核心直接设计在核心中，获得一种面向主流应用，集成度更高的处理器产品，此时其追求的已不是单纯的处理器效率，而是让整个平台的运行效率更高。但很遗憾的是，这一概念又一次在Intel的产品中首先实现。


Clarkdale也是封装双芯片的处理器

2009年Intel以简化的Nehalem微架构搭配封装内显卡，为中低端主流用户推出了Clarkdale核心Core i5/i3处理器，尽管它仍采用封装内双芯片方式，但实用效果相当不错，获得了成功，而此时AMD的APU产品仍在艰难开发中。

2010年底，Intel与AMD新的一轮较量又将开始，Sandy Bridge和Bulldozer都已整装待发，两者均为片内集成显卡，均追求最高的平台效率，最低的整体功耗，最强的集成显示性能（参见本刊11月下刊的“Sandy Bridge前瞻”一文）。但两者在起步时选择的市场有非常大的区别，处理器市场究竟将鹿死谁手？尚未可知。

●芯片组篇——处理器厂商说了算

十几年前被从处理器中分离出来独立发展的显示处理单元和芯片组，早期都因其无可比拟的重要性成为用户的采购焦点和厂商的研发重点，但又随着电脑用户需求从性能转向应用而逐渐失去了独立地位，显卡方面，高端显卡的表现需要整个平台的配合，低端显卡是否会干脆融入处理器呢？我们不得而知。而对芯片组性能最重要考量——内存控制功能，已经集成进处理器中，它正在逐渐退化为一颗各种内外接口的控制芯片，类似以前的南桥芯片。

芯片组曾经是个很开放的领域，如果我们拿起当年的386、486主板来看，就会发现很多印刷着各种品牌Logo的主板控制芯片（其实已有芯片组的雏形）。但随后Intel自己介入这一领域，通过专利和技术壁垒以及强大的生产设计能力，逐渐驱逐了第三方芯片组。而进入21世纪后，AMD也开始涉足这一领域，并走上了Intel的老路。

○2000～2005，显示芯片厂商的搅局

1.AMD平台

2001年芯片组市场的新力量，NVIDIA支持AMD处理器的nForce芯片组发布，由于是脱胎自其为XBOX开发的芯片，所以相对于市场上的传统芯片组来说颇有创新，例如内置当时算是相当强劲的显示核心（GeForce2 MX）、采用先进的HyperTransport总线、支持双通道DDR内存（nForce420）、集成高性能声卡等。而随着它的推出，芯片组领域，特别是AMD平台上一场新的大战开始了，最终出现了令人惊讶的结局——在Intel压力下，只能更多依靠AMD平台顽强生存的ALI/ULI、SIS甚至是VIA等第三方芯片组，竟然被传统显示芯片厂商逐出了这一市场，最后渐渐消亡。

ALI扬智科技大概是最先作出反应的厂商，它于2002年就剥离了芯片组部门，成立了ULI宇力电子，之后虽有所动作，却鲜见成品，我们只看到了一些为ATI芯片组设计的南桥芯片。它于2005年底被NVIDIA收购，本来承诺保留的ULI品牌并未继续，而是彻底消失了。

SIS的芯片组我们已经很少见到，但仍在一些品牌机中使用，不过从其公司营收上看，市场已经萎缩得非常小。尽



管在2003年收购了TRIDENT，但无论在芯片组内置显示单元还是XGI独立显卡的研发上，市场反响都非常一般，是个逐渐沉寂的品牌。

2002年nForce2的上市几乎是一夜之间就将当时主流产品VIA KT266A、SIS735、AMD760、ALi MagiK 1等产品全部毙掉，只有一些求稳的用户仍选择了老牌的VIA与AMD自家产品。而选择了支持nForce2芯片组的二三线厂商也迅速在市场中蹿红，例如当年非常火的EPOX磐正等。

一时之间AMD与NVIDIA联手推出的平台似乎成了天作之合，nForce2增加了对USB 2.0、AGP 8×、IEEE1394、Ultra ATA/133甚至RAID、千兆网和SATA接口的支持，要知道那还是相当遥远的2002年，它除了内存、显卡接口外，几乎已经和现在的芯片组支持能力没有什么区别了。

由于有如此优秀的芯片组作为后盾，K8处理器与2003年推出时甚至直接以nForce3芯片组搭配送测，而不再使用自家芯片组。K8处理器内置内存控制单元，所以nForce3就直接以简洁的单芯片形式出现，让已习惯了南北桥形式的用户非常惊讶。

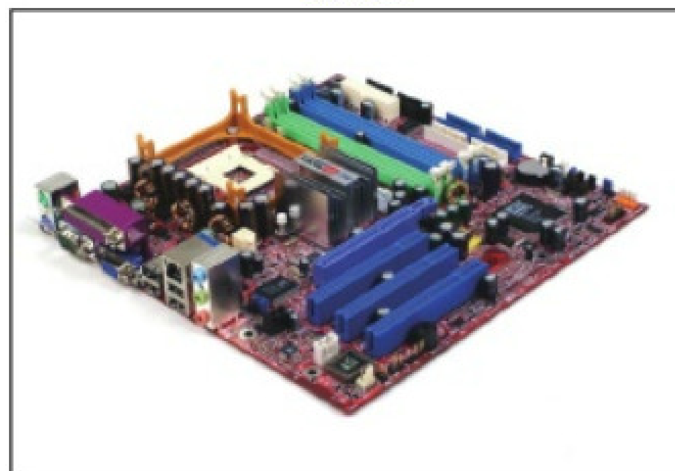
当然VIA为K8平台准备的K8T800等产品也相当出色，不过因为设计保守等原因，并没有引起很大的轰动。而ULI也发布了单芯片的M1689，但规格并不强，产品和用户都相当少。

nForce4于2004年下半年发布，提供了PCI-E x16接口，支持SATA2和双卡并联SLI技术，并且开始向Intel平台进军。同年11月，ATI推出了面向AMD平台的RADEON Xpress 200芯片组，北桥集成了RADEON X300图形核心，“Xpress”这一代号也说明其已提供了PCI-E支持能力，这款芯片才正式奠定了ATI在AMD平台的地位（之前曾发布过几款并不成功的AMD平台芯片）。

2005年ATI也推出了支持自家双卡并联技术“交火”的RD480，它终于有了设计成熟的南桥芯片SB600。而NVIDIA在nForce3、nForce4系列芯片组中没有采用集成显卡设计。直到2005年9月才再度推出针对AMD平台的整合芯片组GeForce6100/nForce400(C51)并在其后整合为MCP61单芯片。



借着Intel失误获得不错成绩的P4X266芯片组



2.Intel平台

2001年随着Pentium4的发布，Intel也发布了后来被诟病不已的芯片组i850和i845，前者仅支持高速但昂贵的Rambus内存，可让Pentium4获得一个“后顾无忧”的平台，但内存和主板的价格却让用户无法满意，后者又走向另一个极端，仅支持带宽完全无法满足Pentium4要求的SD内存。于是VIA P4X266、SiS645等支持双倍频SD内存（DDR-SDRAM）的兼容芯片大行其道，它们可支持DDR266甚至DDR333内存，带宽表现已经相当出色。Intel也不得不在年底低调的推出了i845D芯片组，开始支持DDR内存，尽管它只支持DDR200，但其原厂提供的保障，还是让这款芯片组及其后续的845E等产品迅速普及开来。

2003年，Intel发布了i875和其低端搭档——经典芯片组i865，这款产品对USB2.0、SATA、双通道DDR等新标准进行了全面支持（845芯片组部分型号不支持USB2.0）。而且其布局全面，价格也很快降到了让人能够接受的水平，成为用户很长时间的装机首选。ATI则发布了第一批较有影响的芯片组RS350/RX330，RS350芯片由两颗芯片构成：RADEON 9100 Pro IGP以及IXP 300。其北桥又被称为IGP（Integrated Graphics Processor整合图形处理器），集成RV250核心芯片，支持DX8.0 API，并且支持一些高级显示能力，如三屏环视等。

2004年，Intel发布了新一代芯片组i915/925，提供了对PCI-E和新型LGA775接口的支持。同年年底11月22日Intel和NVIDIA签订了多项专利交互授权协议，2005年NVIDIA正式发布了代号为C19的Intel平台芯片组——nForce4 SLI Intel Edition。由于P4处理器并未内建内存控制器，因此NVIDIA沿用了nForce2时代的南北桥设计，北桥芯片仍命名为SPP(代号为C19)，主要支持DDR2双通道内存、PCI-E显卡和SLI；而MCP南桥(代号为MCP04)则支持4组SATA2硬盘、RAID 0/1/0+1/5 JBOD功能、10个USB 2.0和1Gbps以太网等。不过，MCP仅支持普通7.1声道AC’97，这与Intel i9XX的HD Audio有一定差距。

2005年上半年Intel推出了为双核处理器准备的i945/955芯片组，而后2006年初的i965/975芯片组又如约而至。它们外部接口、标准支持等方面差别并不大，i945开始支持双核处理器，SATA2硬盘，i965则增加了对DDR2 800的支持和更先进的SATA硬盘管理。

○2006～2010，处理器厂商自己玩芯片组

1.AMD平台

到了2006年，NVIDIA和ATI产品仍在争夺AMD芯片组市场，以及少的可怜的Intel平台市场份额，而VIA的K8T890、K8T900失去性价比优势，逐渐沉寂下来。nForce5系列却将这一系列带入了辉煌的顶点，其从顶级到低端的一系列型号，大有把市场完全瓜分完的态势。相对来讲搭配新南桥的高端RADEON Xpress 3200芯片组影响力就小多了，但ATI芯片组的转折却在年底到来。

2006年AMD收购ATI后，两者力量的结合使其芯片组设计和制造能力大增，2007年推出的690G广受好评，2008年推出的780G、790GX，以及后来的785G等芯片，内置显卡可支持主板板载缓存，明显提升了显示性能，而且对处理器

声卡网卡：从辉煌到隐退

21世纪初的声卡与网卡市场都一度达到了辉煌的顶点，但随着芯片组和处理器能力的提升，却“相约”没入了芯片组，从主板上非常重要的独立板卡变成了不起眼的附属物。

2000年时独立声卡正在努力将电脑的声音引入3D时代，2001年8月创新发布Sound Blaster Audigy，也就是传说中的Live!2，它采用的EMU10K2芯片据称拥有4倍于Live!的运算能力，能够执行更复杂更高精度的音效运算。具备100dB的信噪比指标，44.1、48或96kHz可选采样率，最高24位位解析率下的SPDIF output，支持Dolby数码音频解码，64硬件复音，以及8点插值技术等。但由于前代的EMU10K1性能过于强大，游戏软件厂商还没有完全消化其能力，所以Audigy明显性能过剩，更多人选择了价格较低的Live！系列产品。

2002年9月创新发布的Sound Blaster Audigy2就是为市场做出的妥协，它支持Dolby Digital EX、D-Audio、THX认证、24bit、6.1音箱系统等新特征，不过并未提升运算能力。同时创新也索性让Live!去中端市场发挥余热。

创新2003年9月和2004年11月分别发布了Sound Blaster Audigy2 ZS和Audigy4系列，采用CA10200 ICT DSP（EMU10K2.5）芯片，支持7.1声道输出、内置DTS/DTS ES解码支持，拥有更高的信噪比、更丰富的软件设置功能。同时还开始尝试用Audigy2外置版本来扩展移动娱乐市场。

但在此时，收购了IC Ensemble的VIA推出了专业声卡芯片Envy24系列，同样提供了各种高级音效，包括DirectSound硬件加速能力，专业声卡厂商TerraTec（德国坦克）等厂商就借此开始涉足消费级市场。

2005年8月，创新发布基于Xtreme Fidelity技术的SoundBlaster X-Fi系列声卡，它支持24位高品质、不低于110dB的信噪比，同时还支持最新的CMSS 3D耳机。创新为这款声卡加入了高速缓存——X-RAM，以适应未来高品质音频格式解码需求以及适应未来游戏的高音效要求。

但就在这些独立显卡厂商竞争越来越激烈的同时，面向最低端的AC'97音效解决方案却在悄悄的发展，甚至达到了可对7.1声道音效进行硬件处理的能力。而2005年之后，进入酷睿2、K10时代的处理器与主板芯片处理能力空前强大，AC'97“软”声卡需求的运算能力已经是小菜一碟，可达到相当不错的音质，而且同样可支持最流行的DirectSound，如果愿意的话，甚至可毫不费力的模仿EAX、A3D等3D音效（如果大家注意的话，会发现我们进行硬件评测时不再提到关闭AC'97声卡了）。耳朵并不敏感和对3D音效无需求的用户当然放弃了独立声卡，全部投入了集成声卡的怀抱，当然这里不仅指主板集成声卡，还包括目前集成USB声卡的耳机、音箱等设备。

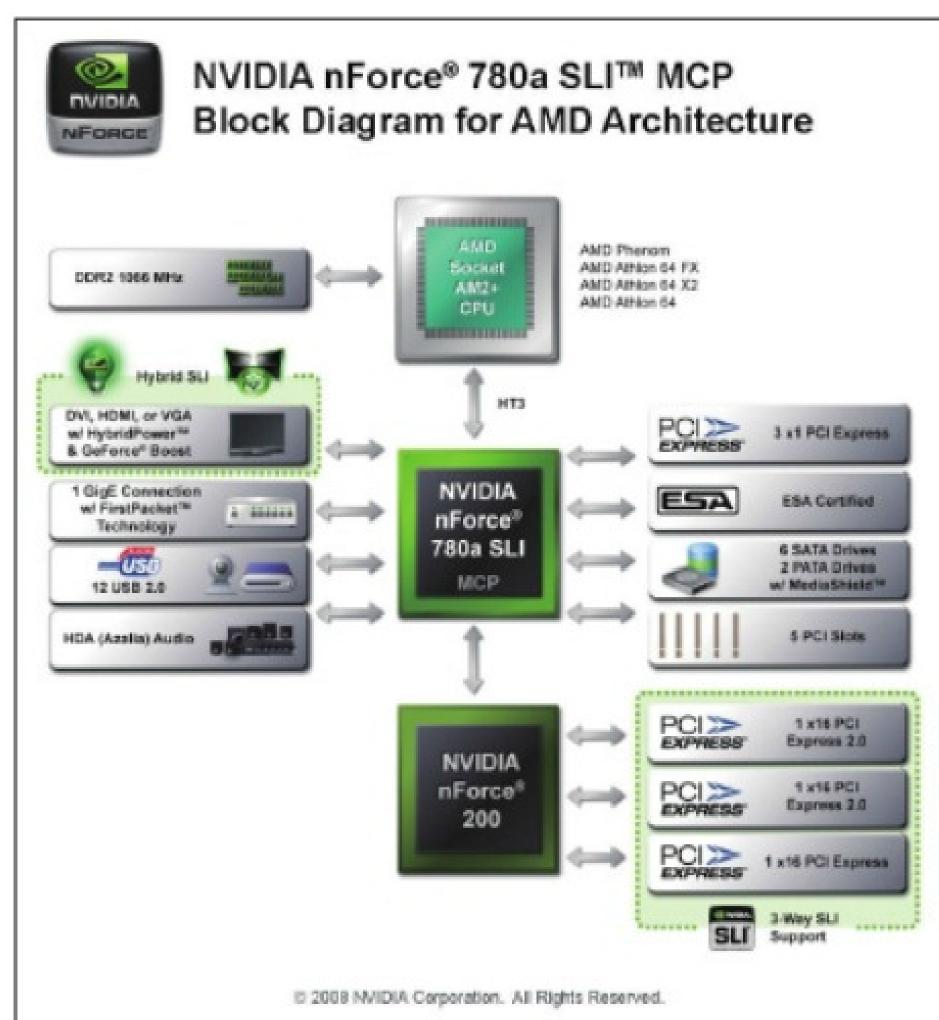
集成声卡的成功反过来极大影响了市场行为，随着低端独立声卡的消失，消费者越来越习惯于不使用独立声卡，甚至原先准备选择专业娱乐声卡的中间用户也逐渐失去了兴趣，造成独立声卡市场占有率快速下降了80%以上。虽然现在我们还能见到创新、德国坦克、乐之邦等品牌的独立声卡，但已问津者寥寥。

相对于声卡来说，独立网卡消失的过程更加典型，虽然世纪初宽带的普及和应用让RJ45几乎成为所有电脑必备的接口，独立网卡市场曾兴盛一时。但长期停滞的100Mbps传输速度、芯片组千兆级控制能力的出现和普及、无线网络的兴起，都让其很快成为了主板芯片组的附属功能。

和外部设备标准的支持能力等方面也都相当不错，开始迅速压缩NVIDIA曾经占据大半的市场份额。

2008年NVIDIA发布了GeForce7系列产品，但已经回天乏术，对任何一个AMD平台用户提及780、790等芯片代号，首先被想起的都不再是NVIDIA产品。

由于核心变化较小，AMD的芯片组从2008年之后的变化也并不大，仅推出了为6核心处理器优化的880/890系列芯片组。不过由于收购ATI而获得的Intel授权，并没有转换成产品，猜测中的AMD主板Intel芯组合并未出现。



nForce780a支持双X16 SLI

2.Intel平台

随着酷睿2时代的到来，2006年Intel芯片组进入了我们熟悉的新时代，X38/P35，X48/P45等产品开始转向支持更高频率的DDR3内存，而且很多型号都支持通过交叉授权获得的多显卡互联技术。

NVIDIA的nForce6系列芯片组也在2006年推出，由于AMD收购ATI，这次NVIDIA将更多的精力投入了这款Intel平台专供芯片。其高端型号nForce 680i SLI甚至提供了对酷睿2处理器的支持。2007和2008年，NVIDIA在Intel平台上还推出了集成显卡芯片组MCP73、MCP78，后者即为nForce 730i。尽管他们支持DX9，性能也比同时代Intel内置显卡高，但影响已经很小，有些调查显示Intel平台中第三方芯片组的份额已下降到区区1%。

Intel为Corei平台准备的X58、P55等芯片组，因为内存控制器集成在处理器中，因此也均采用了单芯片设计。而随着马上到来的Sandy Bridge核心，P67等芯片组也将马上来到我们面前。

也许仅从主板芯片的发展看，不过是处理器、内存、硬盘，显卡等标准、接口、频率的升级，但回头看时却会发现，我们现在的机箱内却变得空旷起来了。这是为什么呢？请关注下一期的《新世纪消费IT产业回顾之板卡篇》



2010年的深秋对3D游戏玩家来说真是个令人激动的季节，从10月初到11月初，NVIDIA GeForce GT 430、RADEON HD6700、RADEON HD6800、GeForce GTX580，一系列显卡的发布将电脑3D处理的能力的极限与效能比推向了新的高峰。特别是NVIDIA在一个多月的时间内，同时推出了其DX11的最低和最高端产品，为低端和发烧级N饭们都提供了最好的选择。

由于推出日接近，所以两者的核心分别为较新的GF108与GF110，当然两者复杂程度和发展方向是完全不同的。

NVIDIA旗舰低端齐发，GeForce GTX580/GT430实测

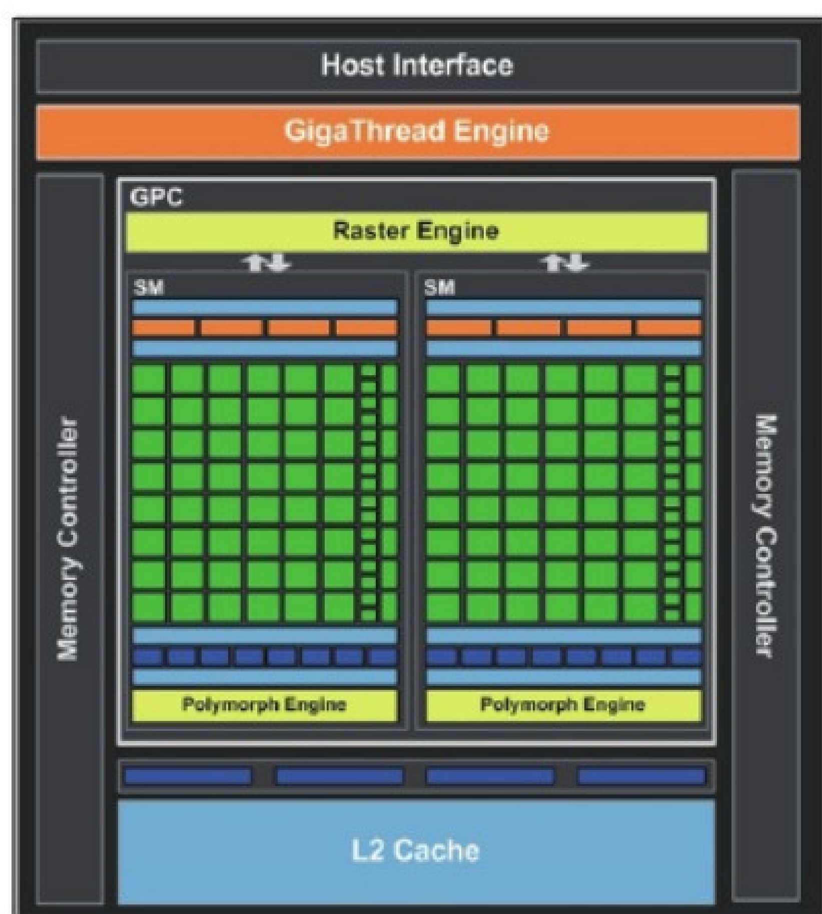
■晶合实验室 魔之左手

GeForce GT430，低端玩家的福音

GT430采用GF108核心，定价499元人民币左右，将成为GT220的替代者和RADEON HD5550的竞争者。它采用40nm制造工艺，核心频率为700MHz，支持128bit，1800MHz GDDR3显存，与对手具体规格对比可参见下表。由于GTS440将只提供OEM厂商，我们这里只提供市场中常见的GTS450作为对比。

GT430的架构与GTS450非常接近，不过GeForce GT430的GPC单元中只包含2个SM单元数量，规格刚好缩减一半，只有96个CUDA核心、16个纹处理单元、4个ROP处理单元，显存频率/带宽也正好缩减为一半。

显卡核心	GT430	GTS450	GT220	HD5550
核心代号	GF108	GF106	GT216	Redwood LE
制造工艺	40nm	40nm	40nm	40nm
晶体管数量	585Million	1170 Million	486Million	627Million
显卡核心架构对比				
DirectX版本	11	11	10.1	11
流处理器数量	96CUDA	192CUDA	48CUDA	320SP
纹理单元	16	32	16	16
核心频率	700Mhz	783MHz	625Mhz	550MHz
流处理器频率	1400MHz	1566MHz	1360MHz	550MHz
显存频率	1800MHz	3608MHz	1580MHz	3600MHz
显存容量	1GB GDDR3	1GBGDDR5	1G GDDR3	1G GDDR5
显存位宽	128bit	128bit	128bit	128bit
显存带宽	28.8GB/s	57.7GB/s	25.3GB/s	57.6GB/s
TDP设计功耗	49W	106W	58W	>39W
显卡高清视频加速				
技术名称	Purevideo HD	Purevideo HD	Purevideo HD	AVIVO HD
H.264解码支持	YES	YES	YES	YES
集成数字声卡	7.1声道	7.1声道	5.1声道	7.1声道
HDMI1.3	YES	YES	YES	YES
杜比HD/DTS Master	YES	YES	NO	YES
目前售价	499元	899元	499元	499元



GeForce GTX580，完美Fermi登场



GeForce GTX580是NVIDIA新的旗舰级产品，在我们今年5月上刊的《中流击楫——NVIDIA GeForce GTX480显卡全面解析》中，曾提到GTX480的核心“拥有4个相对独立的图形处理器集群，……每个图形处理器集群由4个流处理器组（SM，Shader Multiprocessor）构成，每个流处理器组包含32个CUDA核心，……，因此GF100核心架构中拥有16个流处理器组共计512个CUDA核心。”但《诸神之战——GTX470/480评测》中，真正测试的GTX480却仅有15个流处理器组，480个CUDA核心，也就是说有一个流处理器组，及其配套的32个CUDA核心“消失”了。

而实际上，这个流处理器组应该是受到工艺、功耗等条件限制，而被迫屏蔽，在GeForce GTX580的GF110核心中它们又出现了。GeForce GTX580采用台积电40nm工艺制造的GF110-375-A1核心，相对于GF100，它进行了进一步优化设计，降低了功耗和发热，

而且其Z-Cull（Z轴压缩）实现了单周期16位纹理双线性取样。

但在整体架构上，GF110和GF100基本保持一致，仍由30亿晶体管构成，拥有全规格的512个流处理器、48个光栅处理器、64个纹理单元和384bit显存控制器等。而且核心/显存频率提高到了772MHz和4008MHz。

显卡型号	GeForce GTX 580	GeForce GTX 480	RADEON HD5870
GPU代号	GF110	GF100	Cypress
GPU工艺	40 nm	40 nm	40 nm
GPU晶体管	30 亿	30 亿	21.5 亿
着色器数量	512	480	1600
着色器组织	1D × 512	1D × 480	(1D+4D) × 320
ROPs数量	48	48	32
纹理单元数量	64	60	80
核心频率	772 MHz	700 MHz	850 MHz
着色器频率	1544 MHz	1401 MHz	850 MHz
理论计算能力	2.37 TFLOPs	2.02 TFLOPs	2.72 TFLOPs
等效内存频率	4008 MHz	3696 MHz	4800 MHz
内存位宽	384 bit	384 bit	256 bit
内存带宽	192.4 GB/s	177.4 GB/s	153.6 GB/s
内存类型	GDDR5	GDDR5	GDDR5
内存容量	1536 MB	1536 MB	1024 MB
DirectX版本支持	11	11	11
HD视频技术	PureVideo HD	PureVideo HD	UVD2
通用计算接口	CUDA	CUDA	Stream
市场定价	3999 元	3888 元	3299 元

样卡介绍

我们几乎在同一时间收到了微星N430GT-MD1GD3-OC/LP和七彩虹iGame580-GD5 CH版两款显卡。从外形上看，微星N430GT采用了半高刀卡设计，双风扇散热让其运行噪声得到了有效控制，板载128bit 1GB GDDR3显存，核心/显存频率分别为785MHz和2000MHz。它不需要外接电源线，也没有SLI桥接接口。

而七彩虹iGame580尽管仍采用封闭式风路，但没有突出的众多热管和背部开口，从外形上看更像是GTX470而非GTX480。它提供了双DVI+mini-HDMI接口，支持多路SLI，采用8针+6针辅助供电。板上安装1536MB GDDR5显存，核心/显存频率为800MHz/4200MHz。



GT430芯片



GTX580芯片

实际测试

在实际测试中，我们采用Core i7 940处理器、技嘉X58A-UD7主板，搭配Kingmax 3通道6GB DDR3 1600内存。操作系统为Windows7 64位版，分别安装NVIDIA ForceWare 260.99和259.36版驱动。

这款主板配置了方便测试的多个按键及debug灯，并且带有非常丰富的细节设置和自动超频能力，为了保证测试数据的稳定性，我们索性将处理器频率固定为2.93GHz，内存频率固定为1333MHz。


带有开关、重启、清CMOS以及板载Debug灯的X58A-UD7主板

1.GT430

在GT430测试中，我们偏重于一些较低端的游戏作品，从表中可以看出，它完全可以应付主流游戏，但对最近的DX11大作，即使将分辨率降低至1280×720也无法得到满意的帧数。

2.GTX580

在GTX580的测试中，我们全部采用了较高端的测试项目和设置，在测试中出现了很有趣的现象，越新的游戏作品，特别是采用DX11引擎的游戏，GTX580的发挥越好，其成绩与GTX480的差距越大，而在我们没有列出的星际争霸2等项目，以及相关项目的较低设置测试中，其成绩与GTX480比较接近。也就是说我们的测试平台在这些游戏中，成为了GTX580发挥性能的瓶颈。

GT430测试项目	1920×1080	1280×720
3DMark Vantage（高画质）总分	3212	5121
GPU	2772	4001
PhysX物理引擎测试Fluidmark	72	N/A
FurMar稳定性测试最高温度	60℃	N/A
使命召唤6——现代战争2最高画质	60.42	105.61
Crysis（DX10）高画质	16.7	30.735
Dirt2（DX11）最高画质	24.1	47.0
星际争霸2——自由之翼 高画质	43.7	76.84
Heaven Benchmark v2.0（DX11）默认画质	11.9	18.3

项目	GTX580	GTX480
3DMark Vantage（高画质）	19946	10732
PhysX物理引擎测试Fluidmark	146	120
FurMar稳定性测试最高温度	90℃	94℃
游戏测试，全部采用1080P+4×AA，最高画质		
Crysis（DX10）	63.425	57.27
Dirt2（DX11）	109.3	87.9
叛逆连队2	73.37	47.215
Heaven Benchmark v2.0（DX11）曲面细分Extreme	40.7	26.0

总结

作为NVIDIA的DX11显卡向低端和高端延伸的最新作品，GT430与GTX580的表现都是让人比较满意的。而更让人吃惊的是，目前大部分厂商的GTX580定价仅比GTX480高出100多元，无论从性能、功耗、还是成熟度上来讲，GTX580无疑都更值得选择。



头牌新闻

绿色网络内容征集和评选活动正式启动

■本刊记者 罗宾

11月20日，由中国青少年网络协会主办的中国青少年绿色网络内容征集和评选活动在国家会议中心正式启动，并首次将绿色网络内容归纳为适合未成年人网络内容的总称。中国青少年网络协会秘书长郝向宏、新闻出版总署科技与数字出版司网络处处长张怀海、文化部文化市场司网络文化处调研员韩险峰、北京师范大学教授沈绮云、中国青少年绿色网络建设传播联盟常务副秘书长明宗峰等出席了活动，活动由中国青少年网络协会邵德海主持，此次活动得到了苏州市蜗牛电子有限公司的大力支持。



绿色网络内容征集和评选活动的发布会现场

打造绿色网络，必须有据可依。为了使绿色网络的定义更加准确和贴合实际，中国青少年网络协会联合北京师范大学、华中师范大学、华南理工大学相关部门共同起草，由教育界、法律界、心理学界、信息技术领域的专家和代表近50人组成的测评委员会，历经三个月近20次反复讨论，制定了详细的绿色网络内容定义和测评规程。中国青少年网络协会将以此为基础，在2011年寒假前评选出第一批适合未成年人的绿色网络内容，推出未成年人专属上网导航和浏览器，为青少年打造绿色网络空间，推动绿色网络产业发展。



与会代表参观有关绿色网游的具体内容

网络内容的测评将作为中国青少年网络协会的一项长期工作，广泛吸纳教育界、法律界、心理学界、信息技术等领域的专家，以及社会著名人士和青少年代表共同参与，还将面向全社会接受对测评对象及测评结果的意见和建议。

此次活动是落实共青团中央、国务院新闻办、教育部、文化部、新闻出版总署等14部委主办的中国青少年绿色网络行动，充实绿色网络内容，打造绿色网络载体，建设绿色网络场所，发掘绿色网络人才，壮大绿色网络组织、繁荣绿色网络产业，为未成年人打造绿色上网空间的重要举措。P



硬件店

罗技无线移动产品集中发布

近日罗技在北京水立方召开了“乐享移动新生活”新产品体验会，发布了包括K750太阳能无线键盘、K800无线炫光建安、360音效Z305笔记本音箱和N550笔记本托架等为用户移动与无线生活所设计的最新产品，特别强调了高品质的移动生活与低碳环保的理念。著名歌手萨顶顶到场与各界嘉宾共同交流了在移动生活、音乐领域的感受和经验，并献唱了多首歌曲，瑞士驻华大使和罗技公司高层也出席了会议。K750无线键盘在光线下可自动充电，基本做到终生无需额外电力，而K800键盘采用智能背光，只有用户开始使用时才会开启背光效果，减少了对环境的干扰和电力浪费。Z305笔记本音箱拥有360度环绕声，带有便捷的夹式设计，直接由USB声卡驱动。N500膝上笔记本托架则集坚固的支撑面、高效的隔热性能和内置扬声器与一体，让用户可在任何地点轻松惬意的使用笔记本电脑。









BenQ联手CS传奇巨星打造电竞级显示装备



近日明基BenQ发布了电竞级显示器装备BenQ XL系列，这是明基与游戏界专业厂商ZOWIE GEAR合作，并邀请CS界传奇巨星共同开发的新品，特别适合对显示产品要求极高的电子竞技游戏。XL2410T显示器拥有120Hz刷新速率，延迟滞后更小，更符合视觉画面需求。2毫秒的灰阶响应时间，让物体轮廓边缘更清晰；1000万:1的动态对比度使图像细节在昏暗和明亮的情况下同样清晰。它带有多种规格显示模式和智能缩放热键，方便用户迅速恢复最熟悉的画面设置投入比赛。

HP G系列新品笔记本冲击主流市场

日前惠普消费笔记本率先拉开了年底促销的帷幕，HP G系列以更加优惠的价格出击主流市场，G42-382TX/G42-384TX的售价分别为4299元和4999元。G42-382TX和G42-384TX机身采用全金属框架，带有坚固的金属

转轴，它们分别采用酷睿i3-370和i5-460处理器，搭载支持DX11的ATI Radeon HD5470独立显卡和500G大容量硬盘，安装正版Windows 7操作系统，此外HP G系列的用户还可以享受一年免费上门取送机和7×9小时的电话售后服务。



Razer推出Nostromo游戏专用键盘

雷蛇（Razer）近日发布了与贝尔金（Belkin）共同合作开发的Razer Nostromo诺斯魔舰游戏专用键盘，为贝尔金n52te SpeedPad后的升级产品，功能特性与可自定义性得到强化。它融和了新一代的芯片组和软件驱动，拥有16个完全可编程Hyperesponse高速响应游戏按键和8向拇指方向键、8个可切换的按键映射、20个不同的游戏配置文件。它采用出色的人体工学设计，以橡胶腕托支撑手掌，可显著减少手部疲劳和手腕压力，背光键盘和滚轮可在黑暗环境中实现完全控制。目前这款产品的市场参考价为人民币599元。



宏碁Aspire One Happy即将上市

Acer Aspire One Happy系列上网本有糖果粉、青柠绿、薰衣草紫、夏威夷蓝四种鲜艳的外壳颜色，让人感到心情愉悦，而且时尚感十足。它搭载整体功耗仅为8.5W的Atom N550双核处理器，与前代单核产品相比，在电池续航时间相同的前提下，N550性能有大幅提升，让浏览器、视频等应用程序的响应速度明显提升，开启更多窗口也可运行流畅。该产品将于近期上市。



现代CJC-306音箱亮相

CJC-306采用长方盒子造型，表面为磨砂质感，简洁美观。它采用双362自然声块扩展和LEA无横能量放大技术，箱体中间设有低音振膜，可实现较好的低音效果。它内置高保真放大器模块，支持FM收音和SD卡、USB卡播放，正面带有控制按键，无论作为笔记本音箱还是独立的卧室音响都非常适合。





软件圈

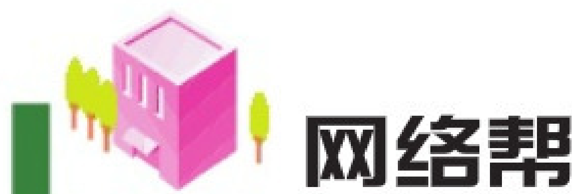
CommVault推出Simpana 9.0

美国CommVault公司宣布，正式在中国市场推出现代化数据管理产品Simpana 9.0。Simpana 9.0在备受好评的上一代产品Simpana 8.0优势功能的基础上增加了500余项新特性，第一次使企业通过部署真正的现代化数据管理软件，在物理存储与蓬勃兴起的虚拟存储之间架起了一座桥梁。



CommVault董事长、总裁兼首席执行官罗伯特·汉姆先生（N. Robert Hammer）专程来到中国参加新品发布会，显示了CommVault对中国市场的重视。

罗伯特·汉姆先生表示：“在当今全新的虚拟化和云计算领域，我们需要斟酌考虑许多因素，特别是虚拟化和云计算对数据管理的影响。其中的原因就在于传统解决方案在支持物理和虚拟计算领域及二者之间的其他项目时，一般都需要多种互不关联的产品。而Simpana 9.0则立足于我们强大的一体化平台，提供业界首屈一指的自动化、集成化及扩展能力，从而让这一切得以改观。现在有了Simpana 9.0一体化的平台、先进的功能以及软件迁移工具，CommVault产品就能以其前所未有且令人难以置信的简便性、经济性和高效率，成为现代化数据管理的标准。”



网络帮

人人网五款产品隆重上线

2010年11月11日，中国最大的SNS网站人人网宣布推出五款新品，分别是“人人喜欢”“人人报到”“人人爱听”“人人派对”和“新版公共主页”，涉及资讯整合、分享娱乐、定位服务、社区休闲游戏和公共主页五个领域，令用户在娱乐、互动、分享等方面得到前所未有的体验。千橡互动集团董事长兼首席执行官陈一舟表示，“作为不断发展和壮大的SNS网站，人人网的核心价值就是以真情将用户维系在一起。通过互动、娱乐、分享等应用元素，将‘情系人人’这一理念发挥到极致。此次推出的五款产品均围绕‘情系人人’这一理念设计并运营，不仅将进一步丰富人人网的产品，还将令用户得到前所未有的畅快体验。”



天空软件2010年度软件评选活动开始

在不久前，国内知名软件下载网站天空软件站启动了2010年度天空软件评选活动。评选奖项包括完全根据网友投票结果选出本年度人气最高的软件的“最佳人气奖”，编辑选择奖和新秀软件奖。网友投票时间截至到2011年1月14日。奖项的公布时间在2011年1月21日。本次活动也得到了众多媒体和软件厂商的支持。同时天空软件站会随机抽选50名投票的网友获得超值奖品。希望了解详情的读者可登录活动官方网址查询：http://www.skycn.com。

晶合快评

谈谈IT界的那些趣事

■晶合试验室 魔之左手

转眼一年又要过去了，圣诞、新年、寒假、春节，连续的节假日应该会让朋友们在繁重的工作学习中获得短暂的快乐时光吧。但在本期的硬件专题里，回顾过去的10年，也许大家已经看到了很多熟悉却已消逝的名字，看到了一些无奈的生死存亡。让大家在这时看到这些让人心情沉重的故事，左手感到非常的抱歉，那么在这里我们就来放松一下，看看那些大家也许不知道，但却和生活息息相关的IT趣事，给大家快乐的聚会添些谈资。也许有一天，这些趣事会和所谓的“猪是看不见天空的，大象是唯一有四个膝盖的动物，世界人口50%的人从来都没有接过电话”这样的趣味知识相提并论呢。

1.为什么Intel LGA775/1156/1366的散热器被设计得如此难用

因为这种类似膨胀螺栓的安装方式，是为了在底部不安装加固板的情况下，更牢固和平稳地按压在处理器表面。而且其设计标准是能够满足机箱以各个角度，从一定高度摔下后，不出现松动、移位和断裂等情况。而这个我们看起来很过分的要求，是各大品牌机厂商对Intel提出的，这就很可以理解了，无论是传说中很脑残的用户，还是在运输途中那些野蛮的装卸员，都难免让机箱遭受这样的酷刑，而后常常需要让厂商来收拾残局。

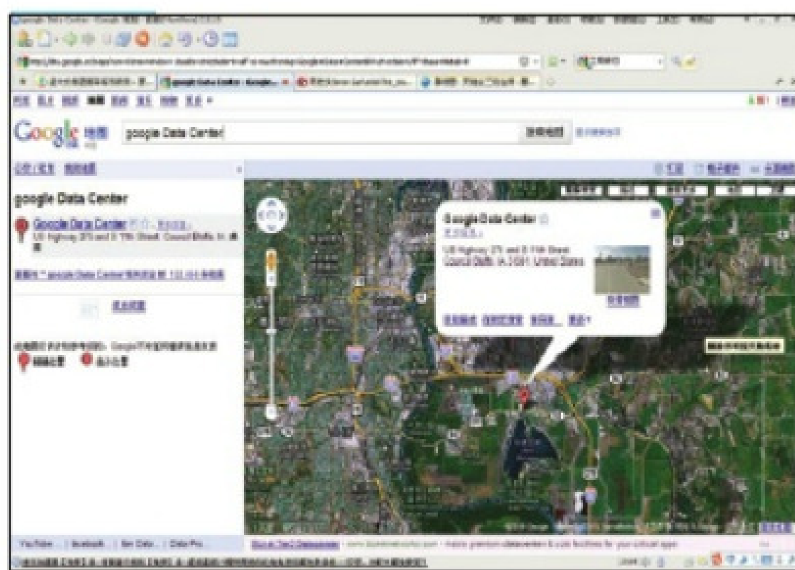
至于安装过程，品牌机厂商的生产线上有专门工具，可将散热器一次性准确快速地安装就位，和DIYer们一手螺丝刀一手紧压扣具的样子相比，当然要方便省力得多啦。

而品牌机厂商这些跌落和振动等牢固性试验，也是我们很少见到其中采用“大块头”散热器的原因。这是因为它们的重心远离主板表面，在主机剧烈运动时会放大振幅，因而很容易出现问题，因此品牌机厂商更多采用出色的风路设计甚至安装高成本的导热热管来加强主机散热。

2.超级机房里最昂贵的成本是什么

随着云计算的广泛应用，各种服务器和其藏身的机房越来越引起大众的注意，不过相信很少有人知道运营这些设施时成本最高的是什么。其实是电费，而且其中常常一大部分都是消耗在强力的制冷装置中。

目前的服务器设计越来越小型化，甚至出现了刀片式服务器，为了保证排列密集，功率强大的服务器能够快速散热，现在的计算/网络/数据中心机房常常要将温度设置得非常低，西装革履甚至T恤牛仔装束的机房维护人员在机房中忙碌的场景已经一去不返了。现在的大型机房虽然不再需要一直有人维护，但工作人员要进机房时却必须要穿厚厚的衣服，甚至是棉袄。



位于湖畔的Google机房

而对一些庞大的国际公司，特别是互联网公司来说，其拥有的超大型计算中心制冷耗资更是惊人，为了节约制冷费用，它们常建筑在河流湖泊周围，利用水来制冷。而google甚至考虑在南北半球靠近极地的位置同时建立两个计算中心，分别启用半年（或根据两个半球气候分配负载），也就是说其计算中心的制冷耗资已经远超过了硬件和设施成本。

3.桑迪桥和推土机的故事

最近这些年Intel的处理器架构与核心总是会采用一些让绝大多数中国用户都感觉非常拗口的英文代号，其实这些代号有一个共同的特点，它们都是真实存在的地名。如Westmere——韦斯特米尔，Clarkdale——克拉克代尔，Nehalem——尼黑勒姆，Penryn——彭林，Tualatin——图阿拉廷等，他们有些是小城镇，有些是河流，甚至是街道，有些地名还同时在欧洲、美国等多地同时存在。然而大家大概没有想到，Sandy Bridge这个最上口，也最让人感觉像地名的词组，也许我们可以叫它“桑迪桥”，却在目前的Google地图上找不到对应的桥梁、街道、城镇。

相对来讲，近几年AMD的处理器代号中那些地名就让人感觉舒服多了，其近期的命名规则主要是大的架构如K8，K10等采用一些威风的代号如大锤（Hammer）、推土机（Bulldozer），而基于这些架构的核心则全部采用有一定知名度的地名（所以笔者不认为Bulldozer这一代号是来自Bulldozer Lane布多泽巷这样的小地名），从大家都知道的上海（Shanghai）、巴黎（Paris）、威尼斯（Venis）等城市，到球迷或影迷熟悉的纽卡斯尔（Newcastle）、曼彻斯特（Manchester）、特洛伊（Troy）等，还有温切斯特（Wincheste）、圣迭戈（SanDiego）、奥罗奇河（Orochi）……。总之，至少都是些城市名或较大的地区，河流等，让笔者这种英文半吊子也基本能朗朗上口，在谈论的时候用京腔英语亲热的称呼它们。



很乖又很愤，很懒又很勤，最喜欢樱桃的魔之左手

4.留住处理器接口盖板

大家是否注意到主板的LGA处理器接口上总是盖着一块塑料板，是否总是将它随便扔到了不知什么地方？其实这是很错误的，甚至可能对以后的使用造成很严重的影响。

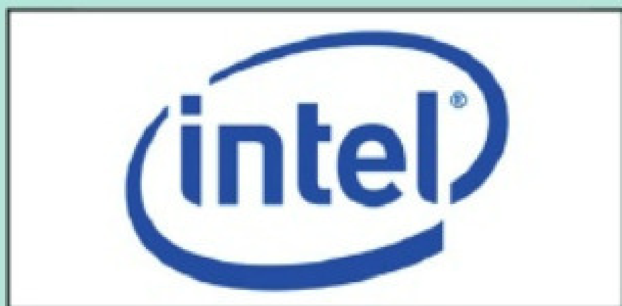
由于Intel新处理器采用了很密集的触点而非针脚与主板连接，因此需要主板上的接口中设计带有弹性而又非常细小密集的簧片接触这些触点，它们相当脆弱，甚至还不如原来的处理器针脚牢固，所以需要一块盖板来保护它们，否则在运输途中，盒内的主板附件都可以将其搅得一团糟。如果不保留这块保护板，一旦取下处理器进行升级或暂时放置一旁，也很容易被其他东西将簧片弄弯甚至折断。P

漫画作者：SUNS

大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM.CN 读者调查 大众软件2010年度

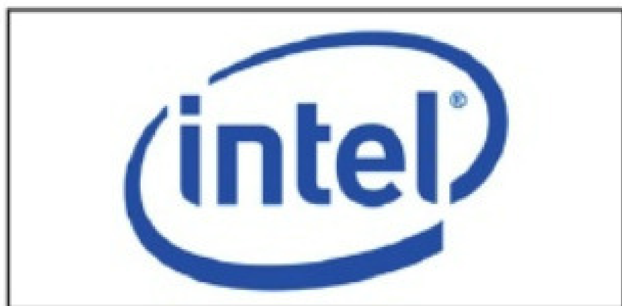
《大众软件》2010年度
读者调查获奖品牌

Intel
大众软件2010年度读者调查
CPU读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

Intel
大众软件2010年度读者调查
双核CPU读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

360安全卫士
大众软件2010年度读者调查
安全软件读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

金士顿
大众软件2010年度读者调查
内存读者首选品牌



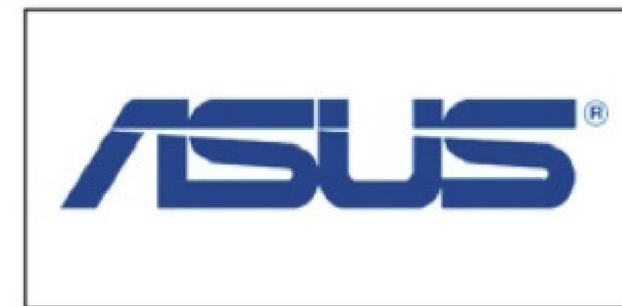
读者调查 大众软件2010年度

ATI
大众软件2010年度读者调查
显示芯片读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

华硕
大众软件2010年度读者调查
主板读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

华硕

大众软件2010年度读者调查
显卡读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

罗技

大众软件2010年度读者调查
输入设备读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

三星

大众软件2010年度读者调查
液晶显示器读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

希捷

大众软件2010年度读者调查
硬盘读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

明基

大众软件2010年度读者调查
光存储设备读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

漫步者

大众软件2010年度读者调查
音箱读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

森海塞尔

大众软件2010年度读者调查
耳机读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

Thermaltake

大众软件2010年度读者调查
CPU散热器读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

TP-Link

大众软件2010年度读者调查
无线网卡或路由器读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

罗技

大众软件2010年度读者调查
摄像头读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

爱国者

大众软件2010年度读者调查
机箱读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

航嘉

大众软件2010年度读者调查
电源读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

惠普

大众软件2010年度读者调查
打印机读者首选品牌




联想

大众软件2010年度读者调查
电脑整机读者首选品牌




联想ThinkPad

大众软件2010年度读者调查
笔记本电脑读者首选品牌




Eee PC

大众软件2010年度读者调查
便携式笔记本电脑读者首选品牌




佳能

大众软件2010年度读者调查
数码相机读者首选品牌




诺基亚

大众软件2010年度读者调查
手机读者首选品牌




苹果

大众软件2010年度读者调查
MP3/MP4播放器读者首选品牌




索尼

大众软件2010年度读者调查
DV读者首选品牌




金士顿

大众软件2010年度读者调查
数码存储卡读者首选品牌




爱国者

大众软件2010年度读者调查
GPS导航仪读者首选品牌




百度

大众软件2010年度读者调查
搜索引擎读者首选品牌




支付宝

大众软件2010年度读者调查
网络支付平台读者首选品牌




暴风影音

大众软件2010年度读者调查
影音播放软件读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

新浪

大众软件2010年度读者调查
综合门户网站读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

淘宝

大众软件2010年度读者调查
网络购物网站读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

中国移动

大众软件2010年度读者调查
移动通信服务读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

汉王

大众软件2010年度读者调查
电纸书读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

起点中文网

大众软件2010年度读者调查
奇幻文学类网站读者首选品牌



读者调查 大众软件2010年度

NVIDIA

大众软件2010年度读者调查
显示芯片优秀品牌



读者调查 大众软件2010年度

雷蛇

大众软件2010年度读者调查
输入设备优秀品牌



读者调查 大众软件2010年度

富士通

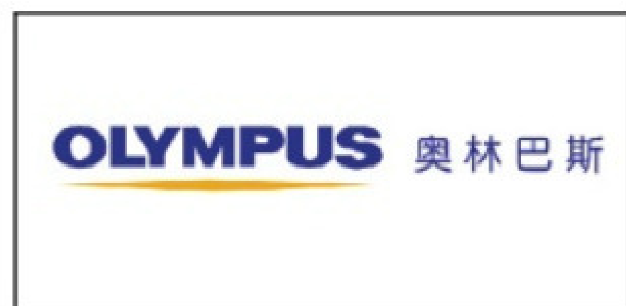
大众软件2010年度读者调查
便携式笔记本优秀品牌



读者调查 大众软件2010年度

奥林巴斯

大众软件2010年度读者调查
数码相机优秀品牌



读者调查 大众软件2010年度

AMD

大众软件2010年度读者调查
CPU优秀品牌



读者调查 大众软件2010年度

技嘉

大众软件2010年度读者调查
主板优秀品牌



读者调查 大众软件2010年度

2010年度《大众软件》水晶奖获奖名单

网元圣唐
最佳单机游戏代理商



盛大游戏
最佳网络游戏代理运营商



龙之谷
最佳网络游戏



剑侠情缘网络版叁
最佳原创网络游戏



马化腾
年度风云人物



绿色征途
最佳绿色网游



永恒之塔2.0
最具创新网络游戏



完美时空
最具公众形象的网络游戏运营商



汇众益智
最佳游戏培训机构



降龙之剑
年度新锐游戏



幻想时代
年度新锐游戏



神魔大陆
年度新锐游戏



麒麟游戏
年度优秀运营商



金山多益
年度优秀运营商



腾讯游戏
年度优秀运营商



2010年度《大众软件》百合奖 获奖名单

寰宇之星
最受欢迎的单机游戏代理商



搜狐畅游
最受欢迎的网络游戏代理运营商



地下城与勇士
最受关注的网络游戏



天下贰
最受关注的国产原创网络游戏



魔兽世界——巫妖王之怒
最受关注的引进版网络游戏



《万王之王3》——范冰冰
最受欢迎的网络代言人



魔兽世界
汉化最受好评的网络游戏



空 缺
汉化最受好评的单机游戏

期待来年

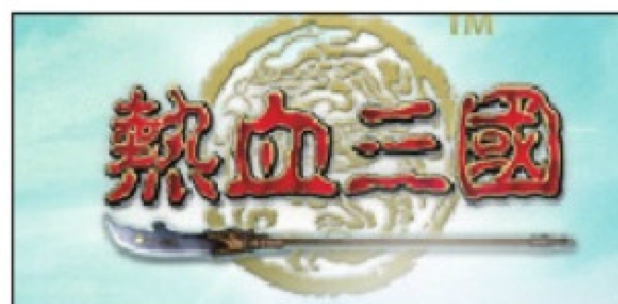
泡泡堂
最受欢迎的休闲网络游戏



天龙八部2
最受欢迎的免费网络游戏



热血三国
最受欢迎的网页游戏



《天下贰》全国竞技赛
最受关注的市场营销活动



功夫英雄
最受期待的网络游戏



九阴真经
最受期待的网络游戏



鹿鼎记
最受期待的网络游戏



感·知·中国25年 英特尔中国故事

给明星当教练

梁兆柱博士来英特尔已经十几个年头了，现在的他已是英特尔亚太研发中心的总经理。在英特尔的管理岗位上风风雨雨一路走来，梁兆柱始终致力于拓展英特尔本土团队的研发能力、提高团队协作效果，以及促进公司领导力的发展。对于管理，梁博士别有一番独到的体会，他诙谐地举了个例子：“如果你是姚明的教练，你可能不如他球打得好，但你需要有更高的视野，帮他找到合适自己的位置，可以说，你的眼光决定他的潜能发挥程度。”

曾当过教师的梁兆柱很懂得因材施教。作为英特尔的高管，梁兆柱在培养人才方面总结出了一套系统的方法。他告诉我们：“培养一个合格的人才，要给他们犯错的机会，更要给他们更大更高的平台。当他们有了一定的成绩，把他们放到更高的位置，给他们更大的挑战，会对他们的发展有更大帮助。”

就是在这一理念指导下，数年来，已经有六七位技术人员在他的精心栽培下从普通员工晋升为英特尔首席工程师。作为研发领域的明星，每位首席工程师的养成无疑需要倾注大量的心血，而许多研发人员的梦想也是成为英特尔首席工程师。

1997年，梁兆柱负责英特尔图形图像研发的软件研发项目。该项目涉及前沿技术，极具挑战，项目承担团队也是全新组建的。在仔细考察项目组成员经历后，梁兆柱发现这个项目团队中的一位经理并不具备该项目所需的技能。

经过一番考虑，梁兆柱把项目经理的工作职责打印出来，递给这名项目经理。“这个是工作职责，你自己回去先看看能否胜任，咱们再谈。”他说。第二天，这个项目经理找到梁兆柱，坦诚地说，“我看了任职条件，我的确难以胜任，你给我降级或者降薪吧！”梁兆柱有些无奈：“你刚到公司，在试用期，不能降级，而且更关键的是，从长期来讲，你可能也难以适应这个工作。”

听了梁兆柱直接且发自肺腑的一番话，这个项目经理考虑了几天，最后主动辞职，回到了原来的公司。

人走了，但是项目不能停。经过一番考察，梁兆柱总算找到了满意人选。但是，当时这名员工的家人已经去了爱尔兰，他也正在准备出国。梁兆柱从项目和人才两个方面进行了反复考虑，觉得还是应该让这位员工留下来。

梁兆柱找到了这位员工，恳切地对他说，“我知道现在跟你提这个要求有些晚了，但是这个项目很重要，我们需要最好的软件人才，我需要让一个真的懂的人来做，你可不可以勉为其难，接下这个项目？”

梁兆柱满怀希望的眼神、诚恳的话语，深深地打动了这名员工。于是他毅然决定留下来，接下这个项目。回忆起这件事，梁兆柱感慨万千，“有一些职位，有一些工作的确需要有特殊技能的人才能胜任。”

在梁兆柱和团队成员的共同努力下，这个项目最终得以成功地开展下去，更让他高兴的是，这位被他慧眼识英才的项目经理，也在这次历练中得到了进一步的成长。

在梁博士的心目中，这些快速成长、成就不凡的团队不仅仅是自己数年悉心培养人才的结果和回报，更成为英特尔员工中闪耀的名星。而为明星作“教练”、与他们一起共创明天，自然也成了梁兆柱最大的快乐。



MeeGo中国区开发者研讨会梁兆柱现场演讲

D-Max《魔界2》网游画面一直在进步



当看到D-Max的时候，我第一时间想到的是DJMax。好吧，我承认在很久很久以前，逃学摸黑的晚上，在网吧里玩的那个游戏叫DJMax，所以当看到D-Max，乱七八糟的回想无关主题的到是一大堆。

我们总是对一些新的名词感到有趣，无论是“囧囧有神”还是“Orz（失意体前屈）”，都能叫人觉得形象贴切，然后它能够快速传播。所以，当同事和我说：“Ada，你知道D-Max吗？”我第一反映就是——这又是啥新网络名词？

然而这不是一个网络新名词，而是一个新的游戏理念。如同每一年游戏总要出现个让人喜欢或者不喜欢的说法，从4D游戏5D网游，再到IMAX游戏，3D眼镜才能玩的网络游戏，花样是年年翻新月月创新。可是玩家真的能觉得和游戏有关的概念又有多少？其实，很多都是2D游戏说自己是4D，3D游戏说自己是阿凡达电影制作，这类的谎言多如牦牛，最后看来也多半都是市场噱头，说说就结束的事，没有人执行到底。玩家就在这一群有的没的说法里迷迷糊糊，我那同事连2D和3D都快分不清了，这不是锁了视角吗？怎么还宣传3D呢？

似乎大家都忘记，游戏的宣传是应该从游戏产品而来然后回归产品本身的事情，如果说最后玩家有了高的期待，但是最后却发现这一切都是谎言，那么究竟应该怪谁？所以，当知道《魔界2》D-Max的游戏概念时候，我的反映到是比以前平静了很多，原因多半也是因为，我自己都不知道什么是D-Max。

D-Max英文全析，Degree Maximum意为最大的视角点，让玩家通过自主发现，去探索游戏中因其而改变的光鲜精彩，让玩家点亮游戏。这是百度来的说法，究竟到底是什么样的改变和光鲜我们都不清楚。但是有几个点到是让人觉得有些特别。

D-Max黑暗中的英雄光辉

黑暗中的英雄光辉，这说起来有点文艺，其实说简单了就是人体光柱，让玩家成为暗黑世界的“人体蜡烛”。一开始的时候我并不觉得这个说法是否有趣，游戏如果黑乎乎的话，那能有什么感觉？至少对于我这种视觉性人来说是吸引不了的，谁不喜欢光鲜的特效，绚丽的光环呢？

进入游戏才发现，这不仅仅是我所谓的黑乎乎，用这样的形容未免肤浅了点。游戏里很多的场景是使用深暗色调的底层画布作为基调，视觉上很大的提升了这个世界的空间感和厚重感。地牢里，细小的光点被布置的神秘而玄幻，在我进入副本的时候，让我有一种在地下城里探险的感觉。目前开放的地图场景风格非常统一，中世纪的欧洲风情和哥特式暗黑建筑契合地布置在一起，有着很浓厚的暗黑文化气息。

其实这是D-Max在《魔界2》的画面处理上采用的是在暗色调上添加亮色的方法，这与传统网游的制作方法正好相反。美术是在一个全黑的环境中创造《魔界2》的景物和人物，这样的手法出来的景深和层次感会带来更大的视觉冲击力。“人体蜡烛”在黑暗中体验唯一的光亮，这的确叫我觉得新颖。

D-Max电影级的游戏画面

记得去年的时候，一个权威的游戏媒体做过一个这样的调查。在你第一次接触一个游戏的时候，给你最大的去玩的动力是什么？答案有很多，什么任务啊，特色啊，画面啊，职业啊，公司啊等等重复的不重复的说法一大堆。但是最后的结果出乎了大家的意料也，也在大家意料之中。因为78%的玩家都选择了画面效果，只有剩下22%的人选择了其他的一些选项。人都是感官的动物，所以对于美丽的东西都很难抗拒，“日久生情”固然美好，但是“一见钟情”还是很大的杀器。

那什么是“电影级的游戏画面”呢？相信很多玩家都没体会过，毕竟我们都无法在家装块大屏幕进行游戏。所以在很多的网游里，所谓的“电影级游戏画面”不过沦为了一种宣传概念，由于《魔界2》的暗黑背景，要想达到更高画质就必须在构图上倾注更多精力，并且使用更好的游戏引擎，这样才能达到一个所谓的电影级画面。《魔界2》Gamebryo引擎就是驱动D-Max暗黑画面表现的发动机，单个图形支持数百万条边的精细分解，，直逼高清电影的图像清晰度，而这个指标在一般引擎上仅有数万，D-Max制作方法带来的直观的视觉体验。



在3D视野下，超近视角《魔界2》的图形没有出现模糊和马赛克的情况。保证玩家在获得暗黑体验的同时又不损失画面效果。精细画风和强劲引擎是D-Max方案的重要组成部分，也是玩家最先体验到的D-Max暗黑风格。

D-Max全视角操作

操作，是很多玩家在玩游戏的时候第一个就会面临的实际问题。它是否方便？是否便捷？是否熟悉？这都很重要。有人说玩惯2D的人可以去偶尔接受3D游戏，但是玩惯3D的人却很难能接受2D的游戏。在这个时候，双方的玩家，难道就因为视角操作的问题而彼此错过？我还记得当初我女朋友喜欢热血传奇，死活接受不了WOW的操作，愣是没有和我一起闯荡江湖，可是叫我惆怅了很久。然而《魔界2》却没有了这样的问题。

总的来说，D-Max赋予了《魔界2》区别于传统网游的画面表现力，也让《魔界2》的暗黑有了实实在在的技术支撑点。我不知道这样的游戏最后能走多久，也不清楚它是否可以带给所有玩家一个新的游戏概念和感觉，但是至少在我第一次面对它的时候给了我一个全新的体验。

让玩家点亮游戏，这不仅仅是一个很新奇的说明，也是一个很贴心的说法。《魔界2》在游戏制作上能有这种把玩家放在中心的意识是值得肯定的，可能，这也是广大暗黑迷们追捧暗黑游戏的原因吧。在如今一个充斥着乱七八糟的宣传概念的游戏今天，D-Max是一个特殊的并且根据游戏本质而来的一个游戏理念，我们至少可以相信它是诚实的。P

《梦幻聊斋》召唤兽图鉴之“内测魅力榜”

正在火爆内测的2010年3D Q版回合制网游大作《梦幻聊斋》，以动人的剧情和可爱的画面不知道俘获的多少MM的心，而笔者就是其中一个——听着聊斋故事长大的我，一直以来都对那个爱恨交织的奇幻世界十分神往：燕赤霞的正气凛然、宁采臣的风度翩翩、聂小倩的清新脱俗、周小唯的美艳绝伦……有时我甚至会异想天开的想要穿越进聊斋的天地，与他们一同演绎这些流传千古的故事。不过正是因为对《聊斋志异》的钟爱，《梦幻聊斋》一经上线我就顺理成章的投身其中。3D游戏画面精致细腻，Q版画风让人忍俊不禁，再加上丰富多彩的游戏元素与那耳熟能详的剧情主线，我的聊斋之梦终于得以圆满了！





《梦幻聊斋》虽然让人爱不释手，但笔者的确是没有什么游戏天赋，闯荡数月，等级还是可怜巴巴的40多，装备、技能更是不值一提。于是我便热衷于寻找这些美轮美奂召唤兽，能够捕捉的就立即动手，等级不够还捕捉不了的日后也一定要将其收入囊中——我才不管它们厉害不厉害！翻看着以往收藏的漂亮召唤兽图片，笔者忽然兴起想为它们做一个“魅力排行榜”，各位路过的MM如果碰上千万记得来捕捉噢，有这些华丽的召唤兽陪伴闯荡《梦幻聊斋》，这是多么美妙的事情呀！

“魅力排行榜”top5——媚姬

召唤兽等级：0~5级　出现地点：鸡鸣驿

初入《梦幻聊斋》，每个人都能得到系统赠送的一只义鼠，起初还觉得这个抱着坚果的小松鼠挺可爱的，但是当笔者遇上媚姬时，就果断决定将这只还没到2级的义鼠放生鸡鸣驿……

媚姬是一只修成人形的小蛾子——千万不要以为她是蝴蝶噢，仔细看我们就能发现这小家伙头上还竖着两根金色的飞蛾触须。媚姬虽然外形小巧，但是样貌十分惹火：艳红的头发、艳红的裙子、艳红的靴子，还有艳红的翅膀，作为一个入门级的召唤兽，媚姬你怎么敢如此炫目如此张扬？



“魅力排行榜”top4——女飞贼

召唤兽等级：5~10级　出现地点：八公山



青面纱、夜行衣衬托出侠女们的曼妙身姿，她们就是八公山上的领主。女飞贼的美丽与妖冶能与天地精灵们一争高下，只是身为人类女子为何要落得“贼”这么一个如此不雅的名号，着实让我们难以释怀……

“魅力排行榜”top3——蚌女

召唤兽等级：10~15级　出现地点：太湖



说太湖的蚌女是《梦幻聊斋》中最美丽的怪物之一，相信没有玩家会提出异议。她一袭粉衣绸缎，气质优雅脱俗，身后两片蚌页宛如水晶之翼。蚌女之美艳脱俗仿佛下凡天仙，太湖方寸水域只因她而动人。

“魅力排行榜”top2——猫女

召唤兽等级：25~30级　出现地点：桃花谷



桃花谷的猫妖们不知道迷倒了多少前来修行的人们，她们是还未修炼得道的狸猫精灵，虽已幻化成了少女的外貌，却依然顶着猫耳拖着尾巴。猫女性感中带着青涩、顽皮里透出灵动，如此惹人怜爱的小妹定然不会是奸恶之徒，她们只是管不住对这个美丽的世界的好奇，想和我们游戏一番而已。

“魅力排行榜”top1——竹夫人

召唤兽等级：30~25级　出现地点：兰若山

兰若山上兰若寺，仙魔情缘书无尽——聂小倩已经与宁采臣终成眷属，但这里还有另一个等待千年的灵魂。竹夫人明眸皓齿长发及腰，一袭淡雅素衣举手投足之间尽显高贵，她外表虽然冷若冰霜，但内心一定也在渴望良人邀她共涉红尘。

初见竹夫人，我便被她毫不犹豫的出手驱逐，慌张离去，才发现原来是自己打扰了她的思绪。

笔者等级有限，只能游览到这里，《梦幻聊斋》的世界里定然还有无数美丽生灵，带着她们的故事在某个角落等着我们去发现……

建造温馨小屋——再探《神武》玩家之家

你是否厌倦了漂泊流浪、居无定所的生活？《神武》内置“玩家之家”系统，能为你提供一片广阔的游戏空间，会是你休憩娱乐的理想港湾。幽雅舒适的新居，到处都充满了情趣，不仅拥有各项丰富实用的功能，还能与你的心上人享受共同布置温馨小家的乐趣！

（一）自由的空间划分



房屋可以让玩家根据功能的不同随意划分房间，房间的类型一共有5种，分别是：仓库、卧室、厨房、宠物室，以及佣人房。每个房间可分为普通、中级、高级三个级别，分别占用2、6、12个空间。越是高级房间越能够发挥该房间的功能，例如，高级仓库就会拥有更多的储存空间。当然，房屋的等级也是至关重要的，等级越高，所能提供的空间越大。

（二）简单的建造步骤





建造一座心仪的房屋，仅有计划是不行的，更需要行动，完成房屋建造任务就是你行动的开始。你可以在长安（224，232）的“建房吏”处申请建房，建房要求任务等级达到30级，需要消耗200点体力。建房吏会给你若干环小任务，分别为：找到镇宅武器一件、找到镇宅装备一只、找到规定级别召唤兽各一只。

完成建房任务后，房屋便可建造完成，这时可向建房吏申请入住，长安的（513，249）“郊区车夫”可以将你送回家中。每个玩家最多可同时拥有三套房屋，但只能选择一套入住。

（三）实用的房屋功能

在建好的房屋内，可以使用各种日常功能，包括烹任、休息、驯养宠物等，但必须首先满足一定条件。



佣人房：房间的整洁程度会逐渐降低，耐久度也会减少，从而令房屋各项功能大打折扣，需要佣人进行清洁和修理来恢复，但需要支付相应的佣金。管家能够帮你照顾和训练宠物，照顾宠物能够恢复其寿命，而训练则可增加宠物的经验。管家还可以给房屋进行“上锁”或“开锁”的操作，能禁止或允许朋友来访，来访者甚至可以在管家处留言。

卧室：需要摆放“床”类家具，可以进行休息，能完全恢复人物状态，并恢复一定活力体力。

厨房：需要摆放“桌子”类家具，可以进行烹饪，在房屋中烹饪有一定几率获得双份物品。

宠物室：需要摆放“宠物笼”类家具，点击宠物笼可进入宠物室界面，存取宠物，喂养宠物，训练宠物。

仓库：需要摆放“柜子”类家具，点击柜子可以打开仓库界面以存取物品。仓库和柜子的等级越高，可用空间越多。有了仓库就不用担心东西太多没处放。

（四）丰富的家居布局



建成的房屋中空无一物，你可以找来各种家具来进行装饰。房屋中可以摆放椅子、桌子、地毡、窗帘、屏风、合饰、壁画、柜子、宠物笼、床等各种家具，这些家具可以起到装饰空间、提高环境指数的效果，部分功能类家具还能产生特殊的功能。

想要制作家具首先要学习“巧匠”技能，然后找“家具设计师”消耗活力制作各种家具的“设计图”。制作完成后，消耗体力就可以依据图纸获得相应的家具了。把要摆放的家具放在物品栏中，然后在房屋中使用该家具，再点击确定最终的摆放位置。如果想更换家具的方向，只需在摆放前按“空格键”即可实现。使用特殊道具“如意符”，可以将房间内的家具收回到物品栏中。

小结

对“玩家之家”的研究到这里就结束了，我们只对这个系统有了初步的了解，想要建造更好的房屋，还是要自己动手实践，你也有机会上神武排行榜的！

"救世主降临"版本公告



模式说明

佣兵胜利条件：在限定时间内存活下来或者消灭所有生化幽灵

生化幽灵胜利条件：感染所有佣兵

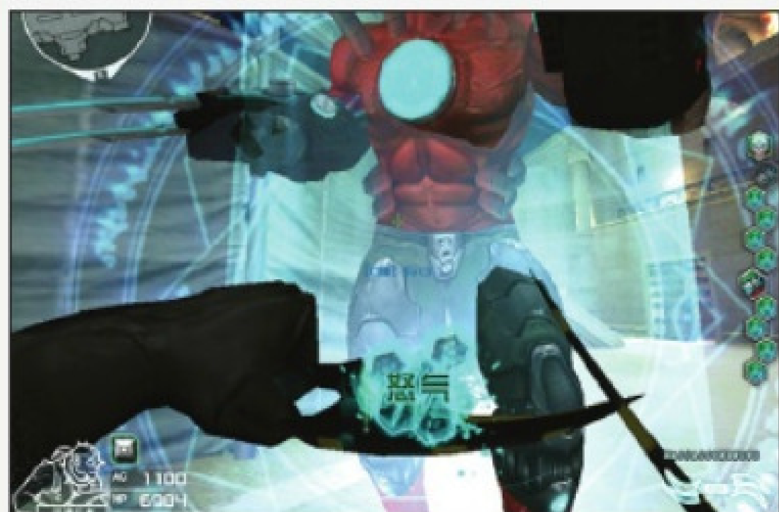
生化幽灵的病毒肆虐已久，人类苦苦期盼着"救世主"到来…



1．救世主：在传统生化模式的基础上，为佣兵方引入了新角色"救世主"，每局开始时有概率随机产生1名。"救世主"拥有与众不同的造型和专属的强力武器，更有榴弹枪这个秘密武器，他的出现给人类带来了胜利的希望！

2．生化复活：生化病毒经过一段时间的变异产生了新的进化，如今的生化幽灵获得了复生的能力！生化幽灵被杀死后5秒便会在随机地点复活，生命值变为原来的一半，要想阻止生化幽灵的复活只有将他们爆头打死，只有被爆头打死的生化幽灵才会彻底死亡。





3．士气系统：佣兵方每杀死一个生化幽灵（无论是否爆头）都会获得士气提升，士气提升后武器伤害将得到增加。

4．生化怒气和技能：生化病毒经过一段时间的变异产生了新的进化，现在的生化幽灵更加容易进化到高级阶段，当他们感染一个人类或者收到一定伤害甚至吸收同伴尸体时都可以获得怒气值，而怒气值的提升会让他们进化到下一个阶段，同时如今即使最低级的生化幽灵也可以使用特殊技能。

角色更新



救世主

"救世主"拥有与众不同的造型和专属的强力武器，更有榴弹枪这个秘密武器！按Q键可以在普通武器和榴弹枪之间切换。

灵魂忍者

被感染之前他们是训练有素的忍者，而如今成为生化幽灵的他们不仅拥有敏捷的身手还可以使用特殊技能——击退手雷，按G键使用，当击退手雷被丢出去后会在爆炸点形成一个生化能量冲击波，将附近的人类震开从而打开人类防御的缺口。



武器更新

M16A4



M16A2的改进型，由柯尔特和FNMI公司制造，枪托进行了改良并增加了消音器。现美军已使用M16A4换装部分M4。



Remington870



美国霰弹枪的代表作，枪身坚固，稳定使用，威力强大，为特种部队广泛使用。



圣诞M4A1



圣诞沙漠之鹰

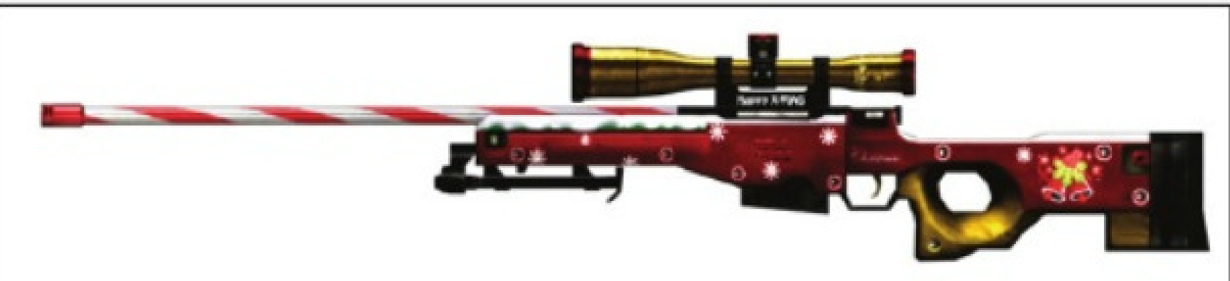


圣诞节纪念版武器，外观印有圣诞节特色图案的沙漠之鹰。

圣诞节纪念版武器，外观印有圣诞节特色图案的M4A1。



圣诞AK47



圣诞节纪念版武器，外观印有圣诞节特色图案的M4A1。

圣诞AWM

圣诞节纪念版武器，外观印有圣诞节特色图案的AWM。

圣诞MP5

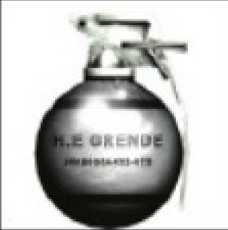
圣诞节纪念版武器，外观印有圣诞节特色图案的MP5。

水晶手雷



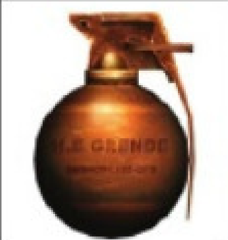
网吧专属道具。对一定范围内造成较高伤害。可在金牌网吧购买获得。

白银手雷



网吧专属道具。对一定范围内造成较高伤害。可在银牌网吧购买获得。

青铜手雷



网吧专属道具。对一定范围内造成较高伤害。可在铜牌网吧购买获得。

地图更新

生化角斗场



道具更新



鲁道夫头盔

经验值加成5%



鹿防毒面具

经验值加成5%



雪橇背包

经验值加成5%。

红强你有了吗

《赤壁 新三国》七阶强化获得

七阶强化也就是我们所说的红强，有着绚丽的颜色和强大的属性，那么这个强化是怎么获得的呢？

升级七阶强化，你不用把你本身的强化给淘汰掉，无论你的六阶强化是蓝色的还是紫色的或是橙色的，你都可以通过升级的方式，很快的升级成全新的七阶强化。升级七阶强化的道具也很简单，需要黑镰竹、汤合卷、青叶闪珠、金井澜香袋、和聚星旗。黑镰竹、汤和卷和金井澜香袋来自于战场，和聚星旗来自于国战战场，青叶闪珠为商城道具，这些道具准备齐全之后，你就可以拥有你的七阶强化了。

黑镰竹、汤和卷、金井澜香袋的获得

作为七阶强化最重要的道具黑镰竹、汤和卷和金井澜香袋，主要来源于演义战场夏口之战。在这个战场中有看守粮仓的士兵，有巡察使，有苏飞、邓龙、陈就、甘宁和黄祖等几大Boss，击杀这些Boss会掉落赤铜铃、汉水云帆等物品，其中陈就还会掉落头盔强化。20个汉水云帆可以换取一个汤和卷，1个太平令也可以在夏口之战的NPC处换取一个汤和卷，汤和卷是购买强化道具的重要物品。20个赤铜铃可以在公孙函处换取一个黑镰竹，这个也是强化升级的重要道具。

在夏口之战中，玩家使用10个赤铜铃可以在孙尚香处接取家传宝刀的任务，击杀邓龙获得古锭刀，交给孙尚香即可获得一个金井澜香袋，这个任务每天可以完成一次，也就是说升级红强所需要的金井澜香袋每天只能获得一个。

聚星旗的获得

升级红强的另一个重要道具聚星旗来自于国战，玩家参加国战，击杀敌人除了可以获得奖励之印，还将根据击杀数量获得聚星旗，玩家击杀2~79个人可以获得2个聚星旗，80人以上可以获得3个聚星旗，因为每个人每星期只有20点行动力，也就是说每个人每周只能参加2次国战或者奇袭战，最高一周最多可以获得6个聚星旗。从这里看来，要想把装备全部升级成红强，没有三个月以上的时间是不可能的。

黄巾之乱

除了这些固定出产升级道具的地方，全新Boss张宝，也会掉落升级道具。每晚的21:00点在各个服务器的2线殇之雪域（坐标-150，-35），即可找到全新Boss张宝，击杀张宝会掉落宝箱，宝箱中将随机获得聚星旗，金井澜香袋等物品。

强化升级的注意事项

拥有了这些物品，我们就可以对自己的强化进行升级了，不过升级的时候有几点是需要注意的。

首先是强化装备的选择，我们身上的兵器、胸甲、肩甲、护腿、鞋、腰带、护腕、马鞭以及头盔等部位装备都可进行强化升级，在这次的强化升级中，还新增了头盔强化石，不同的部位需要的强化材料略有不同，所以一定要根据自己的装备来制作你的强化道具。

其次在强化的时候不需要把我们的原有强化拆下来，只需要我们在巧匠那里选择强化属性升级项目，左侧放入已绑定且带有强化属性的装备，右侧放入符合左侧装备类型和等级要求的强化升级道具，点击开始就能获得最新的强化属性。

只有绑定后的装备才能进行七阶强化的升级，而且我们必须使用对应的道具才能进行升级，也就是说，紫强需要先提升到橙色的强化，才能继续操作红强的升级。

下边就以武器为例来具体看下红强的获得办法。

第一步：天灵石升级成仙山石

5阶紫强强化又名天灵石，用战武符可以对天灵石进行升级。从公孙函处用2个汤和卷即可购买到一个战武符，汤和卷可以从公孙函处用汉水云帆购买也可以使用太平令（元宝物品，价格2元宝）在夏口之战换取。使用战武符在巧匠处点取强化属性升级，即可把5阶紫色强化天灵石升级成仙山石，颜色为紫色，属性为攻击力+35附加伤害+5命中+3。

第二步：仙山石升级紫色仙山焰石

使用配方强武符(价格20J)可以把仙山石升级成紫色仙山焰石。配方强武符需要4个青叶闪珠和1个黑镰竹，青叶闪珠用元宝物品赤龙闪珠（价格10元宝）在公孙函处兑换，黑镰竹需要20个赤铜铃在公孙函处兑换，赤铜铃来自于夏口之战。升级后强化为紫色，属性为：攻击力+42附加伤害+8命中+4。

第三步：紫色仙山焰石升级成金色的仙山焰石

使用配方威武符(价格30J)可以把紫色的仙山焰石升级成金色的仙山焰石。配方威武符需要12个青叶闪珠和1个黑镰竹。升级后为强化金色，属性为：攻击力+50附加伤害+10命中+5。注意这个仙山焰石的属性和我们直接用金强升级出来的属性是一样的。下边就说下金色的天灵石升级成仙山焰石的办法。

金强升级成仙山焰石的方法比较简单，直接在公孙函处够买道具雷武符，即可到巧匠处进行升级。雷武符需要10个汤和卷即可换取。

第四步：金色仙山焰石升级成红强

使用配方圣武符（价格50J）可以把金色的仙山焰石升级成最终的强化红强。配方圣武符需要10个金井澜香袋和10个聚星旗。金井澜香袋来自于夏口战场，聚星旗来自于国战。升级之后的强化颜色为红色，属性为：攻击力+55附加伤害+15命中+6。



红强是我们最终的选择，有了红强我们才能更好的体验《赤壁.新三国》给我们带来的快乐。

用QQ电脑管家：菜鸟也能变专家

一台电脑，一根网线，我们的生活因为有了互联网变得多姿多彩。在这个只认识汉字就能玩电脑的智能时代，网民军团日益壮大，菜鸟也越来越多。在病毒、木马肆虐横行的年代，菜鸟们上网很无奈，一不小心可能被钓鱼，再不小心系统可能会瘫痪……不过菜鸟们别担心，装上QQ电脑管家，菜鸟也能变专家。

在QQ电脑管家中，从安全防护、系统优化、软件安装三个维度，为用户定制了一键操作法。电脑有什么问题，一键就能搞定；杀毒、木马查杀及QQ帐号等安全保护也能一键搞定。

一站式QQ帐号安全管理

一个QQ号码，连接着所有的好友。如今，QQ已经像手机一样重要，一旦QQ账号被盗，无异于手机通讯录丢失，我们的人际关系网随时会暴露在那些专门玩坑蒙拐骗的歹人手中。窃取QQ账号，寻找QQ账号中好友诈骗的事情屡见不鲜。为了保护QQ账号的安全，QQ电脑管家提供了一站式QQ账号安全管理，从安全检测、密码保护到帐号申诉，绿色通道无障碍。


QQ安全专区


QQ安全体验

在“QQ安全”区首页，可以对自己QQ账号的安全情况进行体检。

做完安全“体检”后，发现自己的安全级别不是特别理想？那就赶紧选择适合自己的防护措施吧。目前，QQ安全中心的保护手段从密保问题、密报手机、手机令牌到密保卡可谓面面俱到。如果觉得有些设置太麻烦，通过留下联系邮箱和个人证件号码都能做好密保工作。点击更改“密保状态”，就会跳转到QQ安全中心，最基本的设置密保问题，一般选择三个私密问题，并设置答案，确认后即完成密保设置。

如果实在不记得密码，通过QQ电脑管家提供的入口申诉QQ账号可以专享8小时特快通道，不仅保护功能全面，找回QQ帐号也更加方便快捷。

QQ电脑管家，不仅可以保护QQ帐号的安全，还能杀毒、查找木马，连流氓软件都能杀呢。如此专业全面的安全服务，源自QQ。既便是菜鸟，也能玩转QQ电脑管家专业的安全服务。

一站式软件管理更智能

互联网有太多好玩的应用，可软件下载和安装对于菜鸟们有点难。找软件难，找个不带病毒的软件更难。一些软件玩腻了，卸载又是个大麻烦。为此，QQ电脑管家为菜鸟用户提供了安装、升级、卸载、搬家一条龙服务。

安装：QQ电脑管家的“软件仓库”提供了上千余款好用的软件，并按照用途进行了分类。为了方便菜鸟们使用，QQ电脑管家还提供了软件下载量及其排序功能，加上醒目的插件提示标签，保证能选到自己喜欢、合适的软件。


软件仓库

升级：软件更新是家常便饭，不知道哪一款软件需要更新怎么办？QQ电脑管家提供了软件升级功能。打开“软件管理”就能看到有几款软件需要升级，直接点击升级就能轻松升级啦，很方便。

卸载：不想用的软件，直接在QQ电脑管家中删除，不仅能彻底删除，还能将注册表中的相关信息删除掉。

搬家：很多软件默认装在系统分区C盘，软件多了C盘将不堪重负。没关系，QQ电脑管家可以为软件完美搬家，将安装在系统分区中的软件，搬到其他分区，而且不影响使用。


软件搬家

菜鸟同学们，有了QQ电脑管家的一键软件管理服务，你还用为软件安装、卸载和管理发愁吗？

一站式系统优化为电脑加速

是不是感觉电脑运行有点卡，却不知道从何入手？QQ电脑管家中提供了一站式系统优化服务，鼠标点几下就能为电脑加速。

清理垃圾：QQ电脑管家默认推荐了需要清理垃圾的目录，点击扫描就能发现系统存在多少垃圾文件。用户可以根据自己的需求，选择“立即清理”或者放弃。


清理垃圾文件

清理插件：有一些网站经常会偷偷的向我们电脑中安装一些插件，轻点鼠标，多余插件一扫而光。

管理启动项：电脑启动时如果有太多的加载项，速度肯定会慢得如老牛拉车。QQ电脑管家会指导并推荐用户将哪些启动项关闭，不是专家照样可以优化启动项目。

系统加速：很多用户都希望自己的电脑能够快一些，再快一些。QQ电脑管家系统加速可以让你系统速度比别人更胜一筹。


启动项管理

自从有了Windows操作系统，认识汉字，会用鼠标的人都会玩电脑了。有了QQ电脑管家，会用鼠标的菜鸟也能变身电脑专家了。这一巨大的改变，得益于QQ电脑管家易上手的应用体验，以及丰富实用的强大功能。P

唐风国韵，《创世西游》带你梦回唐朝

由网易历时五载精心打造的首款3D回合大作《创世西游》，是从中国山水画和传统工艺美术汲取经典元素，采用中国传统的美术片风格，用以诠释《创世西游》唐风国韵的文化风味，使游戏人物更加鲜活，场景色彩更加饱满圆润，构成了一幅幅优美神幻的中国画卷，神幻瑰丽、 丰富辽阔，集现实与想象夸张于一身。画面精美程度达到了国产网游前所未有的高度，炫目震撼的技能特效，足以媲美TV游戏画面效果；地图中细腻柔润的火光幻影，更让人仿佛置身于一部制作精良的中国风电影。

在《创世西游》中，玩家可以感受历史上繁华万丈的大唐建筑，亲临清秀水乡或塞外草原，还可以体验唐僧取经走过的陇右边关，感叹西域丝绸之路的艰辛苦难。

下面就让我们一起走进赤明世界，欣赏那唐风韵味带给我们的种种感动吧！


拉昂措湖边美丽的格桑花

美丽的拉昂措湖就是蛮疆大地上的“异端”，粉色的格桑花漫山遍野，冷冽的湖水冻结成冰，不管过去多久，这里都是这么美丽，又充满悲伤。十万年前的古神之战，已经成为冰冻的历史，只剩下勇士的躯壳，浑浑噩噩在湖边游荡，没有思想，没有灵魂，只有对大格桑花的痴恋和守护，那湖的深处，静静的沉睡着勇士的恋人。它的存在告诉人们：不管多阴暗的地方都会有光明，不管多暗淡的人生都会有美好的一面，而这一丝丝的光明和美好，才是我们生活的全部意义。


天苍苍野茫茫的塞北地界

天苍苍，野茫茫，风吹草低见牛羊。塞北地界是北方游牧势力——狼族的大本营。可汗王庭的金狼大旗就高扬在都斤山的草原上，风从地神坛上送来狼族萨满的诵祷。但这一曲幸福的草原牧歌，被从天而降的邪星打断了。天魔王计划中的邪星偏离原定轨道，坠落在塞北草原，大片牧地化作焦土，瘟疫成灾，牛羊人口死伤无数。颉利可汗为狼族生存，这才南下劫掠大唐，却反而激起大唐永绝边患的决心。渭水之盟不久，狼族的南瞻霸主之梦，便被大唐铁骑惊碎：军神李靖突袭定襄城，兵锋直指可汗牙帐！颉利只得匆忙逃窜，却不知道心腹国师赵德言竟有着魔道背景，一切都源于他的挑唆……

敕勒川，阴山下，天似穹庐，笼盖四野。昔日水草丰美的阴山夹在大唐与狼族势力范围之间，沦为鏖战的沙场，时刻笼罩在两大势力决战的阴影之下。隋末割据势力梁师都，偏安在朔方城，为保不被大唐统一，竟游说支持狼族进攻大唐。渭水之盟后，大唐起兵，欲一举除掉这颗眼中钉，一时间两军对垒，战火纷飞。多年累积的战死之魂游荡于旷野，罕见的浓重怨念，竟引来了魔道的觊觎。地魔用血肉尸骸浇灌出鲜血奇葩，而天魔则用怨念驱动焉支山的法坛……

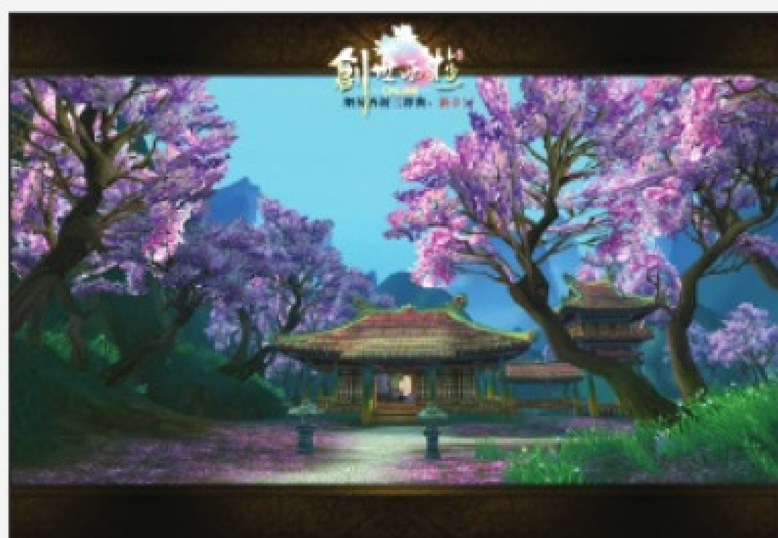

沦为鏖战沙场阴的山地界


矗立在战火中的冯军营地

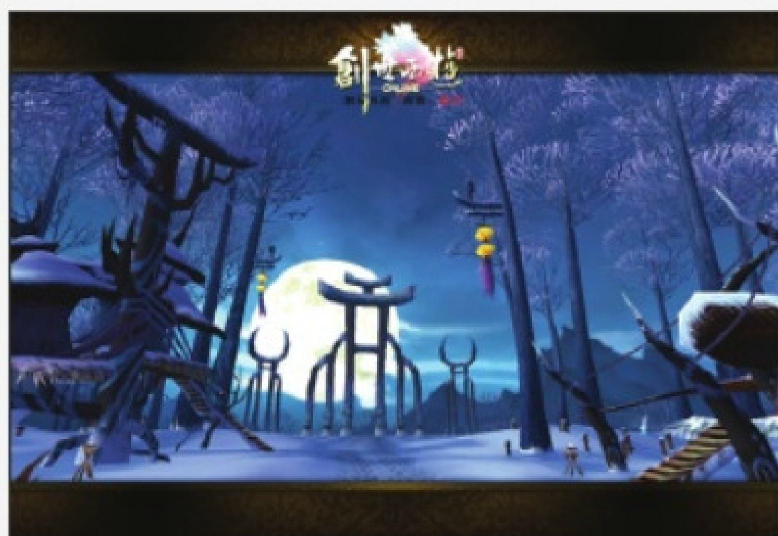
《创世西游》采用BigWorld引擎，支持无缝超大场景和各种华丽的3D效果，带给玩家们与众不同的震撼享受！在网游世界里，如果还有一种美无法用文字表述，如果还有一种情愫无法用语言表达，那请你相信，它们就存在于《创世西游》这个在星月山水中结合了无数人文因素的世界里！


灯火繁华的长安城

关于《创世西游》：


花瓣漫天的的桃花庵

《创世西游》是网易首款大型3D回合制东方神幻网游。游戏内以手绘美术片风格的画卷，揭幕“西游前传”的恢宏世界！八大流派身负不同使命，挑战视觉与情感共鸣的主线剧情！强大社区玩法、海量装备换装系统、双系技能树自由配点、电影镜头式的华丽战斗表现，更是引领回合制策略战斗新格局！传说中的《西游记》，便从这里启程：唐僧师徒原本是谁？他们为何踏上取经之路？取经的终极意义究竟为何？这一切，源自开天辟地的一瞬，又将在你的手中，开创新的世界！


静谧的罗刹营地

官方网站：http://csxy.163.com

玩家论坛：http://csxy.netease.com

劲爆揭秘——《九鼎传说》五大职业完全解析

近段时间，由搜狐畅游运营的网游《九鼎传说》引起了不少玩家的关注。这款有着“最具江湖味的PK网游”之称的神话网游，究竟包含了哪些精彩内容？相信这是大家颇为关注的话题。今天，就让我们一起来揭开《九鼎传说》的神秘面纱，聊一聊它的职业系统。

能攻能守的剑客


剑术精湛的剑客

这是一群痴迷剑道的武者。在他们心中，剑是自己最好的朋友，也是最美的情人；他们可以数十年如一日地沉迷于剑道中。在剑客眼中，力量与身体的提升固然重要，但超凡的剑术才是克敌的根本。所以，他们在保证自身均衡发展的同时，着重研究剑术绝学，终于自成一派、扬名天下。

剑客是典型的近战职业，他们能攻擅守，能力均衡，最适合在战场上冲锋陷阵。当然，最令人心惊胆寒的，还是他们超群的剑术。据说，当他们将毕生所学融为一体，领悟出出神入化的连招绝技后，天下间几乎难以找到敌手。不过，成也剑术，败也剑术，如果用剑之人无法领悟出超强的连击绝技，那么这名剑客只能是一名普普通通的战士。

力量至上的狂战士



崇尚力量的妖族狂战士

除了狂战士，再也没有人如此地迷恋力量。为了达到力量极限，狂战士们不断强化自身，身体的每一部分都是强壮的肌肉。高大的他们就像一堵大墙，随时准备压垮挑衅的敌人。据说，狂战士身上还流动着妖族的血液，他们将妖族狂暴的力量吸收后，真正成为了一名无坚不摧的“绞肉机”。

不过，因为过度追求力量极限，狂战士的灵敏度急剧下降，这直接导致他们在战斗时反应迟缓，特别是收招与转身的那一瞬间，很容易露出破绽，被对手趁虚而入。因此，身为狂战时，最好能编排出一系列威力强大的连招，短时间内迅速击败对手。

行踪诡秘的刺客



身手敏捷的女刺客

他们没有强悍的力量，身子骨也不够硬朗，更不会高明的剑术；但，他们同样令对手感到头疼不已。刺客，一个让人摸不着行踪的杀手职业。战斗时，刺客们从来不屑于正面厮杀。在他们看来，那是没脑子的狂战士与自恋的剑客才用的傻瓜战术。利用隐身绝技潜伏于敌群中，找准机会突然出手，凭借自身出色的爆发力一击制敌，这才是刺客们最为欣赏的战术。九州大陆上，行踪诡秘的刺客是最令人防不胜防的对手。

如果你崇尚正面厮杀，请勿选择刺客；否则他们很有可能在你的悉心培养下变成废材。

全能战士修罗



拥有贵族血统的修罗

据说，妖族有着令人羡慕的融合之法，他们能把各种有利的战斗元素融合在一起，为己所用。身为妖族正统、流着王室血液的妖族王子修罗，便拥有这非凡本领。

修罗是唯一可以操控法宝的职业。他们能攻能守、群攻出色、控制力不俗、身法敏捷；最让人感到不可思议的是，修罗无论近身作战，还是远程攻击，都颇为出色。修罗，绝对是一个全能战士。

但是，全能的修罗需要慧眼的伯乐。能够充分认识修罗的优点，并将其各种绝技巧妙结合，形成威力强大的连招，在这样的玩家手中，修罗才真正能够闪光、纵横天下。反之，全能的修罗很可能沦落为中庸的职业。

与大自然为伴的九天


黄帝后裔：九天

在九州大陆上，有这样一群人。他们既不崇尚力量，也不痴迷剑术，对法宝也不感兴趣。在他们看来，大自然才是自己最好的朋友、最给力的伙伴，只要心灵与大自然相同，就可任意操控风、雨、雷、电、火等自然元素。身为黄帝后裔，他们称自己为九天，意为超然于九天之上的仙族，只知清修，不问世事。然而，九州裂变，魔族猖獗，九天们不得不踏入尘世，与天下英雄共御强敌。

九天擅长远攻，拥有强大的法术攻击力，同时在群攻与负面控制方面（比如减速）也颇有心得。不过，由于忽略了身体力量，九天的生命值与防御力极为孱弱，稍有不慎就可能遭受重创。

综述

五大职业，各有所长，你喜欢哪一个？我给大家出个主意：不选“最强”的，只选自己喜欢的。无论哪个职业，只要你真正喜欢他，愿意下功夫去培养，创造出威力强大的专属连招。那他就是最强的。P

温馨复古 经典重现
《夺宝传世》游戏评测

选择游戏就像买衣服，有人喜欢华丽唯美的，有人喜欢简单干练的，而像“传世”这样国产网络游戏的一代经典，恰恰就符合了一大批玩家的口味，简单直接、上手快、对机子配置要求不高，这些玩家在游戏里追求“大碗喝酒、大口吃肉”般畅快淋漓的感觉。

现今《夺宝传世》横空出世，它源自《传奇世界》但是高于《传奇世界》，给诸位玩家带来了一个新的充满夺宝色彩的夺宝世界。

一、将简单进行到底

玩家进入《夺宝传世》后一个当日的活动目录就会呈现在眼前，活动的时间、限制、名称、状态、介绍统统都可以看到，玩家不用再像从前那样上线以后挨个朋友问几点活动？有什么活动？怎么参加？大大节省了玩家在游戏里的时间。



一目了然的界面



初入夺宝

玩家想要简单明了，《夺宝传世》就给玩家一个最简单明了的界面，在城里的时候小地图上会现实出附近NPC名字，出了城以后小地图上会显示出附近的怪物（怪物都是绿色的小点），在攻击怪物的时候玩家和怪物的血都会自动的显示出来，不单如此在屏幕的左边同样会显示出你的攻击信息甚至多了一个怪物的坐标。对话框的上方还有一个玩家状态的简单介绍，其中包括玩家的经验、包裹数、负重、金币，这些都是以前用辅助工具才会有的待遇，在此之上《夺宝传世》还增加了本地时间与玩家的鼠标位置，让玩家在游戏中玩得更加轻松一些。不光是这些，大地图上《夺宝传世》也做了文章，在自动寻路的基础之上增加了NPC列表、附近玩家、本地图怪物，在NPC列表上该NPC的作用也在旁边有备注，而本地图怪物上也有标注怪物的等级。

不得不提的还有《夺宝传世》的摆摊功能，许多“传世”的老玩家多少因为物品交易都有过一些不愉快的记忆，摆摊功能无疑是给玩家带来了很大的方便。

二、轻松夺宝开心传世

1.装备保值

《夺宝传世》世界里玩家打到的装备是可以兑换游戏元宝的，也就是说如果玩家不想在游戏里消费人民币的话，可以通过打怪爆装备来自给自足。许多玩家都说道具游戏都是忽悠玩家的，把玩家玩游戏的门槛降低但是想玩好游戏就要花很多的钱。《夺宝传世》改变这一观念，如果你在游戏里不想花人民币又想买人民币道具，那么你完全可以去打怪爆装备，然后到中州的装备收购商那里换取绑定的元宝，然后再用元宝买道具。虽然从装备收购商那里换取的元宝是绑定在玩家身上的不可交易，但是这个绑定的元宝绝对可以购买游戏商城里所有的道具。



喧嚣的英雄岛

为了方便玩家打装备，装备收购商还可以把你传送到你想去的地方哦。

2.海量任务和荣耀

想打装备首要条件是级别要够，但是单一的刷怪很容易让玩家感觉到枯燥乏味，《夺宝传世》吸取了前车之鉴，从1级到50级都为玩家准备了诸多的任务等待玩家去做，玩家跟着任务就可以轻松知道自己要去哪里升级要打什么怪。当然任务不光是获得经验、金币等物品，还可以获得荣耀点。《夺宝传世》的荣耀点只能通过任务和活动来获得，荣耀点到达一定数量便可换取装备或者升级荣耀装备。

3.玩家的两宝

《夺宝传世》里有两宝，分别是经验宝玉和珍宝珠，这俩都是升级杀怪必备之品。经验宝玉的作用是每次杀死怪物后所得经验将会按照比例累积进经验宝玉中，使用精力值就可以将经验全部释放出。精力值可以通过使用精力药水获得或在江湖百晓生处直接注入，精力药水可以通过活动、任务免费获得。珍宝珠相对就简单多了，当玩家等级达到20级后杀死怪物可以获得珍宝值，当珍宝值累积满一条时，即可点亮一颗珍宝珠，并可获得一次大爆的机会，当累计满4颗珍宝珠后，将会获得10分钟的双倍爆率时间，珍宝值将会在这10分钟内进行倒退。当珍宝值倒退到0时开始重新累积，当天累积次数无限。运用好这两宝对玩家杀怪打宝可是有很大的帮助哦。

结语

作为《传奇世界》的兄弟篇，夺宝传世继承了其一贯有激情PK特色，并加入了诸多打宝元素。各种打宝系统相辅相成让玩家在游戏中打宝赚钱的乐趣中发达。总的来说是一个值得一试的游戏。

次世代大作，给你不一样的《星辰变》

导语： 作为以修真玄幻为主题的网络游戏，《星辰变》保持了中国风的特色，国风画技的丹青妙笔把人物刻画得活灵活现，把风景描绘得美丽动人，把怪物展现得栩栩如生。然而，给人以震撼的并不仅仅是画面，《星辰变》将在全方位给我们带来前所未有的次世代游戏体验。

次世代游戏的画面

作为2D次世代动作网游，《星辰变》在画面的制作上可以说把次世代的特征展现得淋漓尽致。首先，游戏的画面极具中国风特色。研发团队在数位中国美院著名教授的指导下，将每个角色都以写实派的画风展现出其仙风道骨，让修真风范跃然于屏幕之上；细腻柔和的风格，将游戏世界的秀丽景色尽显于画面之中；而怪物的设定则是结合了艺术想象与精巧构思，让每个形象都不再是一张2D纸片儿。游戏的整体画面大气磅礴，甚至不在一些3D大型游戏之下。



实际游戏中的画面特效如何呢？首先，三层动态卷轴系统应用的效果是十分明显的。游戏中玩家不会再看到一成不变的背景、如同壁纸般死板的没有任何变化的画面，而是随时都与玩家进行互动的场景，这使《星辰变》革命性地突破了2D画面的表现性。尽管在画面表现上有所突破，但是游戏画面的品质高低还是取决于粒子、光影的动态应用的效果。这也是我们要说的第二点，《星辰变》借助四象粒子加速系统创造了五彩缤纷、生机盎然的游戏世界。最后则是关于光影的应用，摄影中最常用的就是被动式折射光影技术，任何光影效果都综合了色彩、影调，形态和透视等方面的内容，所以清楚地了解如何把各种成分有机地连接起来，才能创造最美的图像。

《星辰变》在画面的制作中采用了大量的实景照片，这也是为了使画面更加逼真、震撼。制作团队将现实的素材与虚拟元素融合至一起，让人虚实难测，游戏有如梦境。

次世代游戏的技术

次世代的画面还需要次世代的技术来将其实现，Gamebryo2.6就是这个次世代技术。Gamebryo Element游戏引擎和CryEngine、虚幻、id Tech等世界一流的高端游戏引擎齐名，是近年来游戏开发商非常钟爱的一款引擎。Gamebryo2.6独特的多个剪切和分拣技术，通过只绘制可见物的方法降低CPU使用率，玩家完全不用担心由于游戏画面过于逼真，技能施放特效过于华丽而占用过多的系统资源，这对于游戏整体品质的提升作用是十分明显的。

次世代电影的技术

动作电影中最让人热血沸腾的镜头就是特写，瞬间的特写有时候是一部电影最大的经典。《星辰变》把这种手法应用到游戏创作中，植入特有的2×2倍镜效果。也就是说在打斗中实时触发，当一个华丽技能释放的瞬间拉近镜头，虽然只是一瞬间，但是所展示的震撼效果已经足以让玩家的战斗激情迸发。



而网络游戏的打击感一直是被许多玩家忽略掉的一点，这也是其它的一些2D游戏制作中往往忽略的东西，致使不管PvP还是PvE，招式都过于“飘逸”，同时也缺少了打击的节奏感。《星辰变》项目组此次在游戏中特意使用了Motion capture（即动作捕捉技术，由专业动作师进行动作演示，然后抓取到计算机中，形成动作数据，并附加在游戏角色上）技术，藉此让玩家人物的动作不再生硬艰涩，而是充满了自然的流畅感，让玩家如同身临动作电影之中，感受肆意挥洒、拳拳到肉的畅快淋漓。

次世代游戏的玩点

作为一款2D次世代的动作网游，《星辰变》的游戏操作性非一般游戏能媲美。最具有代表性的玩点，有诸如门派组合技、师徒技、兄弟技、情侣技等等。拿门派组合技来说吧，《星辰变》的门派组合技为触发式，假设A和B是组合技能，那么当技能A被释放后，系统判定你触发了组合技能效果，技能B会马上进入待发状态，技能栏中代表技能A的图标也会自动切换为技能B的图标。也就是说技能栏中一个技能A的图标就代表了一整套组合技能的释放快捷键，操作更加便捷。

灵魂系统也是《星辰变》中一个颇为重要的内容。简单来说就是传说中的灵魂出窍以及元婴自爆。元婴出窍就是将你的元婴召唤出体外，此时你只能以纯能量的状态存在和行走，好比我们所说的灵魂。灵魂是没有重量的，所以灵魂拥有者有无可比拟的移动速度，你可以借助元婴出窍轻易逃脱对手的追杀，但是元婴状态下的人是非常脆弱的，很容易被人击杀元婴而导致魂飞魄散。而元婴自爆则是以元婴为媒介，以自身魂灭为代价，引爆所有能量，激发毁天灭地的力量。代价是灵魂重伤，魂值减少。



结语： 可以看出《星辰变》的制作团队在游戏上下足了功夫，除了上面介绍的一些玩法内容外，游戏还支持键盘操作，就是说游戏不再一鼠走天下，这使得游戏的变数更多，操作性更强。另外数不清的灵兽种类可以为你带来不同程度的加强。而小说式互动剧情以及奇遇系统，也可以让玩家体会到不同的游戏体验。总体来说，《星辰变》打开了通往次世代2D动作网游的大门，它将给你带来不同于以往的“次世代”网络游戏体验。

创意产业呈现“井喷”态势 游戏设计行业大有作为

印象

进入汇众教育游戏学院，首先映入眼帘的是墙上学员作品的展示，包括游戏场景、角色模型等内容。“原先需要很费力地跟家长解释，游戏设计跟沉迷电脑和网络是两回事，也要跟学生讲，我们只是玩游戏，但是千万别让游戏玩我们。随着各级政府的大力提倡扶持以及国内游戏产业的不断发展，现在越来越多的家长和学员都能够对游戏产业和游戏设计有个正确的理解。我们现在做的事情，就是帮助学员把兴趣转化成职业，娱乐自己又能够娱乐别人，在获得一份可观薪酬的同时实现自己的人生价值。”这是汇众教育北京公主坟（游戏）校区高校长的肺腑之言。

前沿

游戏开发技术趋于平台化，与各个产业实现融合

谈到游戏培训，首先要谈游戏产业。游戏产业往往给人的传统印象是外国游戏一统天下，其实很多数据已经表明，国产游戏行业发展速度比想象中的要快。在此，汇众教育北京公主坟（游戏）校区校长高雪介绍，目前我们谈论的游戏行业大多还属于狭义上的娱乐游戏，即人们在网吧里看到的那些。但从游戏产业发展、应用方面来讲，却远不止于此。将来游戏开发技术会和计算机技术一样，从早期行业专属发展成为一种平台，各个行业可以在游戏开发技术这个平台上开发出满足自身需求的应用系统。目前国内外出现的“教育游戏”和“严肃游戏”就属于这种应用。一些大公司已经将游戏作为一种人员培训方式，比如IBM已经通过Second Life上的虚拟岛屿，帮助新员工尽快熟悉和适应工作。新员工在这个虚拟岛上沟通交流，解决他们在业务中遇到的困难。游戏开发技术应用领域的不断拓展延伸，也给游戏设计从业人员带来广阔的职业发展空间。



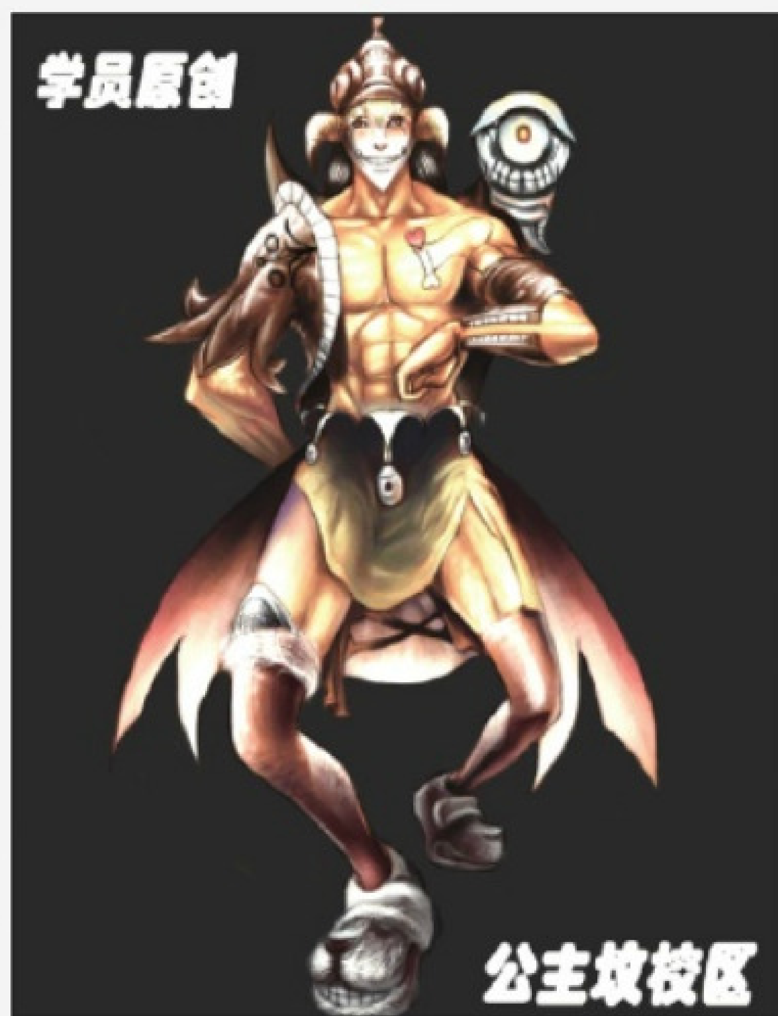
汇众教育学员作品展示（一）

动态

学员就业一线岗位薪水最高

游戏行业是典型的朝阳产业。最近十年，中国游戏市场进入快速增长期。根据2010年7月中旬发布的《第26次中国互联网络发展状况统计报告》，截至2010年6月，中国网络游戏用户规模比2009年末增加3156万，达到2.96亿，在总体网民数量中所占比例超过了70%。据高校长介绍，依托游戏产业的迅猛发展，游戏培训整体上保持了平稳发展的态势。目前游戏行业人员需求较大，各个层次的人员都能够从中找到适合自己的岗位。从这里毕业的学员，只要能提交合格的毕业项目作品，好一点的起薪都能达到3000元到3500元，相对于大多大学应届生的就业情况而言这算是个不错的工资水平。


汇众教育学员作品展示（二）



汇众教育学员作品展示（三）

寄语

经过五年的探索与沉淀，2009年汇众教育推出亚洲首个游戏动漫高端人才培养方案“云培训体系”，高薪聘请具有三年以上项目研发经验的老师为学生授课，课程设置更为精准、前瞻、实用，严格管理，规范教学，成为领跑亚洲游戏教育行业的新标准。同时，汇众教育还启动校企合作机制，将理论与实践相结合，与上百家游戏公司合作进行“订单式的游戏人才生产”，让学员在学习阶段就接触到市场前沿动态，快速成长为行业最亟需的、对口的、高素质的游戏人才。“从目前来看，游戏培训已经迎来了‘90后’，他们更个性，更多元，对喜欢做的事情也更认真，对于游戏产业的认识也更为清晰。我相信，经过自身努力，更多的80后、90后一定能够在游戏产业的迅猛发展中抓住机遇，建功立业。”高校长坦言。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区
网址：http://gzf.gamfe.com P

高清体验——酷狗高清音乐MV下载应用初探

对于广大音乐爱好者来说，来自偶像专辑CD中的歌曲自然可以体验听觉方面的欣赏需求，但在侧耳倾听之余，你是否希望能够欣赏精彩的MV一睹心仪的明星风采呢？诚然，在这个流媒体播放网站大行其道兴旺发展的今天，各种在线视频的确可以在最低限度上满足各位的视觉欣赏需要，但那种帧数有限分辨率低下的在线音乐视频是否的确能让你满意呢？答案往往是否定的。归根结底，高清分辨率的下载音乐视频资源才是相对而言更好的选择，然而快捷、稳定的下载途径无疑是这种方案最大的难题所在，难道还要通过效率低下的传统搜索引擎来寻找资源吗？大可不必。对于如今的网络音乐爱好者来说，种类繁多的音乐分享平台早已发展进入了相当完善的阶段，今天要给大家介绍的酷狗音乐MV高清测试版就是其中不可多得的一款杰作，一起来看。



酷狗音乐MV高清版出炉

作为一款广受欢迎的集下载、播放、分享于一身的音乐平台，酷狗音乐软件一直以来都凭借着海量的歌曲库、优秀的音质表现与完美的逐字精准显示歌词技术在业内遥遥领先。前不久，这款广受青睐的播放软件厂商推出了酝酿已久的高清音乐视频下载软件——酷狗音乐MV高清版，博得了广大酷狗产品用户的一致好评。那么，这款诞生不久的下载新平台又有哪些值得关注的卖点呢？且听我详细道来。



酷狗音乐MV高清版截图

与以往的传统同类平台软件相比，酷狗音乐MV高清版最大的特点就是把技术研发重点放在了画质提升方面，用户可以很明显地体会到这款新平台的音乐视频画面效果要远比其他品牌的同类软件优秀得多。更值得一提的是，尽管视频码率提升了不少，酷狗音乐MV高清版同样支持边下载边播放的即时欣赏功能。一首精彩的MV观赏完毕，画质出众的高清视频也已经下载完毕，



两款软件对比明显

观众既可以选择重新播放回味，又可以立刻寻找新的MV继续体验流畅的视觉音乐体验，观赏与下载同步进行，两不相误，何其快哉。

除此之外，酷狗音乐MV高清版还提供了原音与伴奏即时切换的贴心功能，当你在欣赏精彩的MV过程中情不自禁想要引吭高歌的时候，只需轻轻点击一下“伴唱”按钮，马上就可以原音模式无缝切换至伴唱状态，极大地方便了喜欢模仿偶像风范的音乐爱好者的需求。至于资源方面，目前版本的酷狗音乐MV高清版提供了很多主流热门歌曲相应的高清MV视频资源，大多数都在KTV点唱率非常高的金曲，除了国语和粤语经典外，同时也提供了一部分大家较为熟悉的英文、日文、韩文和其它语种的热门MV资源，可以说酷狗音乐在资源储备方面上还是下足了功夫的。



不太人性化的MV入口

最后，如果说这款潜力可观的新锐软件还有什么不足的话，目前版本的酷狗音乐还有些不太人性化，在界面上并没有直观可见的“MV”资源选项，一开始上手的话势必会让人有些无所适从。只有在搜索一些主流歌手的艺名歌名后跟随结果出现的电视形状的小图标才会让用户感觉到新版本软件的卖点特色所在，点击之后才会出现高清MV载入等待的画面。不过，酷狗音乐MV高清版毕竟是一款刚刚上线不久的新软件，这种瑕不掩瑜的小毛病不会是什么大问题，随着时间的推移和版本的进步想必会有所完善吧。P



头牌新闻

第二届中国优秀游戏制作人评选大赛在京举办

■本刊记者 生铁



新闻出版总署音像、电子和网络出版管理司副司长寇晓伟在颁奖典礼上致辞



"仙剑之父"姚壮宪为获得最佳游戏2D（人物/场景）美术设计奖的获奖者颁奖

2010年11月19日，"第二届中国优秀游戏制作人评选大赛（CGDA）"颁奖典礼在北京国家会议中心举行，作为中国最高级别的游戏制作技术类评选活动，CGDA已经成为中国游戏产业向全球展示研发能力的平台。

由ChinaJoy组委会和中国版权博览会组委会联合举办的CGDA 2010大赛专业组类奖项的参评游戏公司和工作室约67家，参评团队和个人申报项目达到139项；非专业组类奖项报名也有来自全国22个优秀游戏教育、培训机构总计467款美术作品参评，其中2D美术作品329款，3D美术作品138款，并有十余款来自全国高校和培训机构的完整游戏作品角逐非专业组"最佳游戏创意奖"。国内外游戏企业近40位知名专家组成的评审团对参赛作品进行了严格公正的评审，在颁奖典礼现场公布最终大奖的获得者。

正如同颁奖典礼的开场视频所描述的一样，每一款游戏背后，都有来自策划、美术、音乐、程序等不同职能游戏人的热情、执着、责任碰撞出的火花，每一款游戏都是他们心血和激情的结晶。针对本次大赛的情况，组委会新闻发言人谭运鹏表示：CGDA大赛虽然只举办过两届，不过不仅国内的研发企业对于大赛非常关注，同时大赛也吸引了海外媒体和企业的关注，有些海外媒体甚至为大赛设立的专区，展示参赛作品，让更多的海外同行了解中国游戏产业的研发能力和产品情况，从而从中选择最佳的合作伙伴。而在代表了游戏未来的非专业组方面，上届大赛空缺的"最佳游戏创意奖"本届首度被小鬼当家团队获取，这也代表了中国游戏产业的产业基础更加稳固，未来的发展空间将更加宽广，我们很愿意为这些非专业人士在游戏产业中提供实习和入职企业的机会，CGDA现在正逐渐成为非专业人士进入游戏行业的遴选机制。同时，记者获悉曾参加过CGDA 2009大赛的部分业余选手已经成为多家国内知名游戏企业的正式员工。P



晶合热点

木瓜Android开发者创业大赛启动

从今年12月1日至2011年2月16日期间，由木瓜移动科技公司（Papaya）组织的Android开发者创业大赛正式启动。本次大赛将接受个人及团队报名及其上传作品。2月期间，大赛将通过木瓜平台发布游戏，经专业评审确定中国赛区前三名，并颁发10000元、8000元和5000元的奖金。获奖团队或个人将同时进入下一轮全球范围内的角逐。最终，大赛将产生全球前三名，分获奖金10000美元，8000美元和5000美元。同时，全球前三名的团队代表将由木瓜移动科技全程资助，前往旧金山参加年度GDC（Game Developers Conference）闭幕式；还有在北京实习六个月和在木瓜程序主页和AAotD（Android App of The Day）上免费推广游戏作品一周的机会。四至八名的获奖选手将获得在北京六个月的实习机会，其获奖作品也将在木瓜程序主页和AAotD上免费推广三天。大赛的评判标准包括：图案与动画设计、易于操作性、趣味性、原创性、以及使用木瓜游戏引擎的广度与深度。在木瓜游戏引擎上开发一款游戏，将游戏保存为apk文件，并免费提交至大赛组委会，游戏开发者有权利通过其他任何渠道随时发布此款游戏。游戏的具体要求：游戏题材不限，符合木瓜游戏引擎的条款和服务条例，能够在Android 1.5或以上版本的平台上运行，游戏内容合法健康。如有游戏违反以上要求，木瓜移动科技保留取消此款游戏参赛资格的权利。详细信息请登录官网cn.papayamobile.com或papaya.androidge.com查询。



《指环王——北方战争》公布新内容





在E3 2010展会上公布过消息的《指环王——北方战争》预计将在2011年登陆PS3 、Xbox 360和PC三大平台。该游戏近期又公布了一些最新的资料信息。《指环王——北方战争》故事的起因是在整个指环王之战北方战场中的一场关键战役。关于这场战役，无论是在电影还是在相关书籍中都没有详细的描写。虽然大部分作品中都提到了这场战役，但是都没有直接描写这场战役。

而在本作中，玩家将有机会重写与这场战役有关的历史。在游戏里，玩家将要探索一块从未开发过的大陆，经历一段原作中未涉及的故事情节，但是为了减少玩家对这款新作的陌生感，游戏的主角将来自于中土大陆——这有点像原作中的情节。玩家在游戏中对于角色的属性的设计将导致游戏向不同的方向发展。在武器、技能升级系统和一些特殊技能的设计上，这款游戏也有其独到之处。游戏会引入一种三个玩家相互依存的联线游戏模式。游戏的开发团队Snowblind之前还设计过PS2主机上的《博德之门——黑暗联盟》和《诺拉斯战士》等获得好评的作品。

微软封掉使用纳粹符号作头像的Live玩家

微软警告《使命召唤——黑色行动》的玩家，如果玩家在联网时，使用卍标志作为其Logo的话，将被Xbox Live禁止登录。有些玩家对此表示不能理解。Xbox Live政策执行总监Stephen Toulouse在其博客上对此类情况进行了说明。他表示，一些玩家对此表示不满，称那些标志只是一个宗教符号，根本就与纳粹德国无关。但是，Toulouse并不内疚，面对提出反对意见的玩家，他重申，如果这些人继续使用这些图标作为其头像的话，那这些人将会被从Live中除名。

《辐射——新维加斯》推出首部DLC



《辐射——新维加斯》的高级设计师Chris Avellone在不久前爆料了游戏首部DLC “Dead Money” 的最新细节。Dead Money的背景设定在豪华的Sierra Madre赌场。这个本应是西部最棒的赌场却从没有开门营业过，因为在此之前原子弹就被扔了下来。赌场先进的安保系统让这个奢华的场所完全与世隔绝。外人进不来，赌场里的客人们也休想出去。数年过去了，赌场的天气控制和空气调节系统开始向周边的城市释放毒气，整个地区被一股致命云雾笼罩起来。只有一群被称为Ghost People的神秘人在这个城市生存了下来。他们身着特别的制服，从不开口对人说一个字，就把他们作为猎物拖入云雾深处的Sierra Madre。就这样，Sierra Madre赌场从历史书上消失了，只能偶尔在废土的海报中见到。然而，一个流言渐渐传开：莫哈维旧日的一切财富都被深藏在Sierra Madre这个“黄金之城”。夜晚，酒馆里的人们都把这个神秘的传说作为谈资，有人甚至声称找到了通往那里的地图。只要舍得花钱，这张珍贵的地图就是你的了。Sierra Madre赌场是废土上的神秘之所，许多旅行者们为了找到它甚至不惜赔上性命，但只有一个人真正“找到了Sierra Madre”，并且活了下来，他就是钢铁兄弟会的Father Elijah。为了找到对付新加州共和国的新武器，Father Elijah开始了冒险。就是在这个过程中他发现了传说中的神秘赌场。而玩家将会被收音机中的微弱信号发出的一段广告吸引到这里。广告中描述了Sierra Madre即将举行的盛大开幕晚宴……从游戏的角度来说，读取《新维加斯》原作中任何一个结局之前的存档都可以开启该DLC，就像《辐射3》几个DLC的激活方式一样。



晶合新作

《极品飞车15——变速2》正式公布



11月底，Electronic Arts正式公布了系列最新作《极品飞车15：变速2》正在制作中。在欧美11月中旬刚发售的《极品飞车14——热力追踪》在媒体和玩家中都有很高的评价，而且，直接作为前作2009年的《极品飞车13——变速》是在世界有累计500万以上的销量记录的大热作品。而《极品飞车15——变速2》则可能继13代的设计思想。该作的对应机种有PC、PS3、Xbox 360，预定2011年春发售。《极品飞车15——变速2》的开发商是与前作一样的英国的Slightly Mad Studios。最新作中采用最新的游戏引擎，从官方网站所公开的视频中可以看到本作不仅画面美，而且把重点放在了物理效果的再现上。由于冲击车翻滚的情形、由于碰撞车体的破坏状况一片片的碎片等细节的模拟。同时因为得到了FIA（国际汽车联盟）的许可证，可以参加GT1世界锦标和GT3欧洲锦标等的一大特征。在《极品飞车14——热力追踪》中成为大家话题的Autolog技能也将是本作的最精彩部分。

《漫画英雄 VS.卡普空3》明年2月发售



CAPCOM公司宣布《漫画英雄 VS.卡普空3——两个世界的命运》的发售日定在2011年2月17日。本作是操作超级英雄的角色和街头霸王的游戏角色进行对战的格斗游戏名作的续作。该游戏预定的销售价格为6990日元。本作采用3 on 3形势的战斗系统，玩家可自由选择自己喜欢的角色组合来进行对战。该作还为初学者设计了更为简单的“SIMPLE”操作模式，只要在准确地时间连续按一个键就能使出连击，还能使出空中连击——这也是该作的老传统了。同时，随着发售日的临近，CAPCOM的网上售卖网站“E-CAPCPM "也开始接受预约订购。

《创世西游》招募精英玩家顾问团



近日，网易宣布《创世西游》即将于明年第一季度强势出击，作为网易西游经典西游三部曲最新章，此消息一出引起了众多玩家的关注。为配合游戏的推出，该游戏于12月12日起开启了“全国精英玩家顾问团研讨会”活动，历时两个月，遍布全国14座城市。只要参加精英顾问团研讨会，即可获得众多精英特权：游戏精彩内容首度曝光，和主策一起开发游戏等。此外活动还设立了很多丰富的奖项。报名参加精英顾问团研讨会的玩家可关注官方主页：http://csxy.163.com/2010/gtkf/zm.html。



晶合快评

替代品

■晶合实验室 生铁

德高望重的Cross君本期告假，说他写不了晶合快评了，尽管他一肚子的行业大事，但他由于一些原因，确实没有感觉写出来。我就来搞了。因为这个传统栏目之前几年也一直是由记者部的同志们来搞的，我也算轻车熟路。虽然2010年改成了大家轮番写，但其实我也经常性地充当替补队员。

说起来"写作"这回事，也容易也不容易。我一直觉得新闻类写作是各类文字写作中比较中低档次的文体。说它不高级，是因为，不管你有什么样的文化水平，只要认得字，培训一两个月，也都能编出工整、漂亮的新闻报道稿来。所以虽然大学里开设新闻专业，但我觉得大学里学的东西有多一半都是在浪费时间，这当然主要指我国的大学，外国大学咱没上过。

为什么说是浪费时间呢？因为我们的教育与就业脱节，课业设置滞后于社会发展，而且最重要的是——在校学生对就业的认识严重落伍，这就导致了他首先不知道自己学这门专业未来能干什么，即使他知道自己能干什么，他也不知道未来究竟该怎么干这一行。

你想，就好像一个人学了"玩游戏"这种专业（当然我知道没有这样的专业了，因为这样的专业糊弄不了家长，而且它太快乐，太快乐对于社会而言就是有害的），之前却没有摸过游戏手柄，没玩过游戏，只是在书面上学啊学，还分了好几个专业课，因为你没有玩过游戏，没摸过手柄，你就根本不知道自己适合玩哪一类游戏，不清楚自己爱不爱玩游戏，更不清楚自己在玩游戏方面到底有没有天赋。所以你的努力也是瞎努力。你今天使劲把《文明》的攻略背了一遍（而且学校发的还是1代的攻略！），明天又觉得FIFA系列跟社会关联得紧，又去听FIFA系列的课。最后毕业论文，觉得《辐射》系列的故事比较有哲理性，之前写的人也多，也好抄，就改去写《辐射》游戏的分析。最后跑到一个网吧里玩上两天，跟着那里的小屁孩玩玩《传奇》，就算是社会实践了。最后到了工作单位，才发现，原来玩游戏是这么地有意思，这么地难，这么地不一样。

所以我说学校最滞后的就是缺乏对就业认识方面的教育。而这个教育我认为从高中一年级就应该开始了。从那时起，就大量地让学生接触不同的行业，寻找自己可能熟悉的方面，进行深入的了解。我想那时的孩子其实心智已经足够用了——而不是象现在这样，一个本来可能是未来计算机方面不世出的天才，却因为化学和物理老不及格，转而上了文科班，这完全是拿别人的前途开玩笑。



"我是XX大学玩游戏专业毕业的。"意思就是说你在玩游戏领域是个废物

但是，一想想我们国家有这么多的人，如此的人才济济，学校又是如此地少，大家每年是如此地竞争走独木桥，毕业后又如此地找不到工作……我却在这里天方夜谭说什么"从高中开始的就业意识培训"，完全是一种让人嗤之以鼻的添乱行为，所以，我还是闭上我的这张嘴为好。



沉默的搜寻者生铁

绕了一大圈，说回"新闻写作"这回事。前面说了它容易的地方，随便是个人，认识字就能写新闻稿了。但它也不容易。因为我说了它是各类文体中较低层次的一种文体，所以它在大原则上肯定要符合写作这种技术中更高级别的要求，那就是要"与众不同"。

有时你看到一篇好的报道，赞叹感慨之余，总认为是记者不畏艰辛，获取了大量的信息和内幕，做了大量调查研究工作，所以那文章才好看的。但其实不是。这些艰苦的工作，只不过是为了支撑他独特视角和独特观点的必要工作。换句话说，对于一个行业，远比记者了解深入的人多了去了，可是能像一个好记者那样，把一些行业现象抓取出来，作成一个"社会问题"，并且是前人从未想过的角度和选题，这却并不是每个"了解内情"的人都能做到的。

就好像那个风靡一时的《百家讲坛》节目里的"明星专家"，他们讲的那些，都是所在专业里的一点皮毛、基础常识，他们绝对不是自己所讲课题方面的专家，但他们能把这些专业里复杂、高深的东西讲出来，并且一条一条分列得十分清楚——一篇好的新闻报道要干的就是与他们所做的类似的事而已——但是这样说来，新闻写作确实也是一种下等的写作文体。

没办法，谁让我们国家的广大观众仍处在一种近于无知的状态呢？这功劳也是教育的功劳啊。

我上中学虽然已经是很久远的事了，但我记得当时课本里挑选的鲁迅杂文，都不是他写得最有普世价值的，也不是他写得最尖刻的，也不是他文笔最好的。所以，语文课本怎么改，还要不要有鲁迅的文章，我觉得都不是一个多么重要的问题了。把这个问题当作要紧事正经事来探讨的，这世界上只有三种人，一个是傻瓜，一个是伪君子，一个就是职业记者。P

漫画作者：SUNS

游戏世界中的"一时瑜亮"



■策划：本刊编辑部
执笔：坏香橙 兔老师 易水寒风

"北周寥寥，康得子渊、子山，二人之才，一时瑜亮。"

当人们一想到两者本领不分高下，并且在同一特定时期、同一特定领域里同时焕发出耀目光彩的现象时，往往会想到这个成语——一时瑜亮。而在电子游戏的领域中，这样的现象不胜枚举。每当某一类型的游戏被设计出来并在不断推陈出新的过程里，总会有两款游戏形成竞争的态势——无论是FC时代的策略游戏出现后的NAMCO"三国"与KOEI"三国"，还是FPS刚刚诞生不久后的《毁灭战士》与《毁灭公爵》。正是这些一时瑜亮的作品，才逐渐将游戏的发展推到了今天的高度。现在，我们就要以游戏发展史上类型相近、各有拥戴者、特色鲜明的一些系列作品进行对比。老话说得好，不怕不识货，就怕货比货。有很多时候，只有当我们扭头回顾时，才能把走过的路看得更清楚。

既生瑜，何生亮？
——《救世传说》（NOX）与《暗黑破坏神2》（Diablo 2）

"优秀的游戏有三类：一类依靠单独的作品赚得钵满盆溢，一类通过开创模式缔造标准大卖特卖，一类则通过模仿前两者跟风捞钱。第一类是值得欣赏的，第二类是杰出的，第三类的价值则是值得商榷的。毫无疑问，这部出自暴雪工作组之手的游戏就是第二类作品的最佳代表：流畅便捷的即时化操作取代了拖沓繁琐的传统回合制系统，五花八门的道具装备与丰富多彩的技能搭配产生了几乎无限的游戏性。毫不夸张地说，现今市面上99%以上的网络游戏都对这部作品进行了借鉴模仿。没错，这就是《暗黑破坏神》，当代ARPG游戏类型的开拓者，一部货真价实的时代经典游戏。"

——有关《暗黑破坏神》系列游戏的一般舆论评价内容。

"显而易见，在如日中天的Blizzard业界影响力进一步增长的今天，早已成为明日黄花过气厂商的Westwood推出了《救世传说》这样一部黔驴技穷的游戏跟风上市是丝毫不值得奇怪的。虽然对于这个荣光不再的昔日大牌我们不应该

苛求过多，但这部游戏的糟糕表现实在是让我们失望至极不吐不快：寥寥无几的装备列表，屈指可数的技能数量，毫无变动的非随机地图，所有这一切再加上那蹩脚透顶的操控方式——你甚至连‘随点随到’这种ARPG的标准操作步骤都无法完成！好吧，我们可以理解这个垂死挣扎的制作组‘捞上最后一笔就解散’的龌龊商业思路，但拜托你最好还是能拿出来点对得起玩家的玩意儿行不行？”

——有关《救世传说》这部游戏的一般舆论评价内容。



《暗黑破坏神2》（左）与《救世传说》（右）在包装封面的设计上，后者显然有些不讨好

有时候，游戏业界的市场规律就是让人如此无奈：类型相同、质量相近但卖点各异的两部游戏同时上市，最终获得胜利的一方依靠的往往并不是更胜一筹的游戏性，而是占据了上风的舆论宣传。现实就是如此残酷，诞生于工业时代的游戏本质上毕竟是商品，“第九艺术”在很大程度上仅仅只是个好听的噱头而已。既然存在的根本价值在于获取利润，那么不择手段地击败对手占领市场就是必经的发展途径，这是不足为怪的。然而，正因如此，当我们为那些赢得了商业胜利的游戏作品欢呼喝彩的时候，是不是也应该时不时回过头来瞧瞧那些败下阵来的竞争失败者，客观地分析一下它们失败的原因并作出相对公正的评判呢？

空口无凭，举例为证，诞生于2000年的《暗黑破坏神2》（Diablo 2）与同年上市的《救世传说》（NOX）就是一对鲜活的样例：前者的大名估计不必我赘述；至于后者，如果你对制作出《命令与征服》系列的西木工作室不算陌生且游龄不短的话，或许会在数年前的电脑游戏厅中见过一部标有“Westwood”标志、名叫“毒王”的ARPG——没错，这部操作别扭、视野狭窄、技能装备少得可怜并且配置要求相对较高的游戏就是号称要和《暗黑破坏神2》竞争市场分一杯羹的《救世传说》——至少当年的舆论宣传就是如此。总而言之，尽管看上去某些卖点颇为特立独行值得注目，但《救世传说》碰上的对手偏偏不是什么跟风模仿的游戏庸作，而是身为“ARPG鼻祖的正统续作”的《暗黑破坏神2》，结果自然是毫无悬念地败得一塌糊涂。

那么，既然如今市场竞争的结果早已尘埃落定，作为分析的标本，我们不妨重新拾起这部被遗忘的作品，一起来看看《救世传说》到底是一部质量如何的游戏：双击图标启动游戏，很好，标准的三系职业配置，有战士、法师以及……术士？奇怪，为什么没有弓箭手？既然是上手体验，那还是选择HP最多的战士吧。选择最左边的光头剑客，确定正式开始游戏，嗯，画面还不错，主角身上的白衬衣和牛仔裤清晰可见，地图上潺潺的流水和炽热的熔岩无不历历在目，细节很到位。走两步试试看，果然，“必须一直按住右键才能行动”的传说所言非虚，鼠标指针的指向位置控制主角的前进方向，指针与主角的距离则决定了行动速度——等等，你似乎突然意识到有些不对劲，这种细腻的控制方式似乎更接近某些日式动作RPG的风格，Westwood的一贯特色难道不是大巧不工的“坦克大混战”游戏吗？怎么会设计出如此精致的操作系统？

抱着这种奇怪的疑问，你决定把这部游戏继续体验下去。一番鏖战之后，顺利通过了训练模式的你得出了如下结论：

1.与制作厂商在印象中的作品风格大相径庭，《救世传说》是一部非常精致的游戏，细节方面的亮点可谓不胜枚举：盛满苹果的木桶敲碎后会遍地滚落红色的果实，你可以把它们一一拾起纳入囊中；打破装满清水的木桶会涌出一滩积水，波及范围之内的火堆会全部熄灭，但范围之外的火苗则会照常燃烧；场景中房屋上的窗户并不是摆设，透过它们你可以窥探另一边的情形，动态视野在这时的效果非常出彩——要知道，这可是诞生于2000年的2D游戏，能把细节做到这个地步实属不易。



《救世传说》的画面非常精致，可通过窗户观察屋内的情况，生命力与魔法力的显示设计为了避免抄袭经典的《暗黑破坏神》，放在了画面右侧

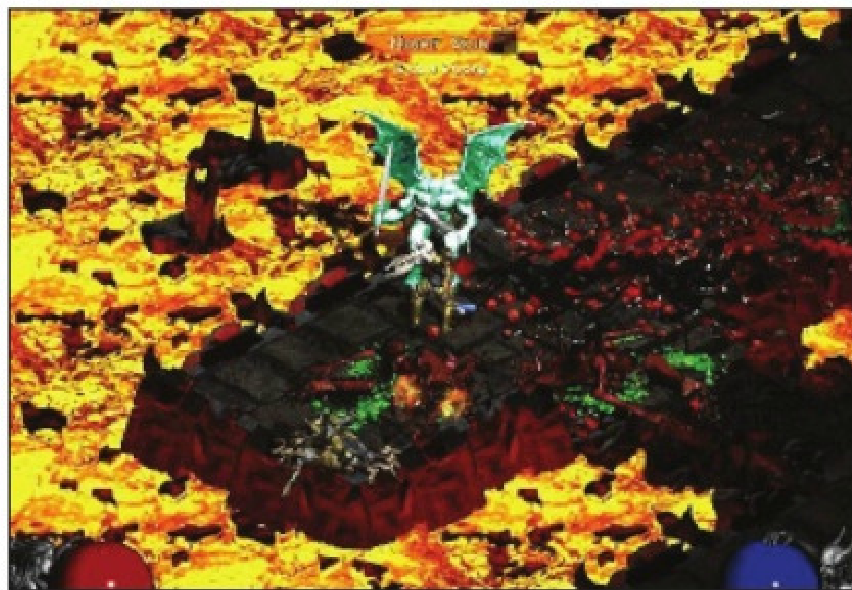
2.与《暗黑破坏神》系列游戏相比，《救世传说》的场景功能要更加丰富：隔阂、房间、通道和宝箱这些标准的ARPG配置自然不必多说，各种机关陷阱构成的威胁才是值得玩家关注的重点——和那些轻而易举就能击碎的火焰塔和浮空剑完全不是一个概念，有些机关不但无法破坏只能钻空子溜过去，一旦闪避失败立刻就会让主角一命呜呼。不过值得庆幸的是，这些机关对于中招的敌人来说也是一视同仁，让迎击战术方面的变数更为丰富。

3.尽管移动与攻击方式的改动让人一开始不太适应，但熟悉之后你逐渐发现了这种控制设定真正的卖点所在：相比于《暗黑破坏神》系列随点随到的RTS式移动方法，《救世传说》随点随动的移动方式更接近于动作游戏——再加上“随点随击”的攻击方式，整部游戏玩起来更像是ACT而不是Diablo-LIke的ARPG。隐约中，你感觉到这个系统的深度可能远比预期中来得更有钻研价值，你决定继续尝试下去。

OK，基本体验报告到此为止。

事实就是如此，尽管看上去两者相差不大，但如果透过表相看内在，《暗黑破坏神》系列和《救世传说》的设计基准点是截然不同的——如果说前者的核心是“MF”，那么后者的核心无疑就是“ACT”。说到底，两款在本质上完全不一样的游戏用相同的标准进行衡量，又怎么可能会得出公正的结论呢？





《暗黑破坏神2》画面设计更为老到，操作上也更为流畅

也许你还会说，既然《救世传说》并非一无是处，那为什么它还会在竞争中彻底一败涂地呢？其实，造就这个结局的真正根源并非“品质”而是“言论”，正所谓人言可畏，当主流舆论趋向于某种论调时，作为旁观的跟风者不经意间也会倾向于随大流地接受这种结论而放弃独立思考提出异议。这种单纯的盲从行为正是言论宣传的存在基础，留意一下当今游戏评论界的论调潮流走向，你会发现我所说的并非空谈。

幸运的是，尽管在市场份额争夺战中一败涂地，但《救世传说》留下的遗产并未被埋没殆尽，事实上，如今传承并把这部游戏理念发扬光大的代表作品正是《暗黑破坏神Ⅲ》，看看那被作为重要卖点之一而大肆宣传的“丰富多彩的场景互动”你就会明白我的意思。用销量击败对手然后学习借鉴对手产品中的优点，这对于商业化的游戏业界来说并不奇怪，只是，不知当年那些鼓吹“《救世传说》一无是处”论的所谓评论专家看到现今的情况又该如何点评呢？

时间的讽刺

——《荣誉勋章》（Medal of Honor）与《使命召唤——黑色行动》（Call of Duty: Black Ops）

《荣誉勋章》和《使命召唤》的恩怨由来已久。

2001年的时候，游戏开发团队2015为Electronic Arts公司贡献了一部名叫《荣誉勋章——联合袭击》（Medal of Honor: Allied Assult）的作品。这部作品以独特的“电影式游戏体验”风格，为玩家再现了以《拯救大兵瑞恩》为代表的一系列二战经典电影，在玩家中广受欢迎。

谁都没想到，2015会转投Activision公司门下，更名Infinity Ward。IW成立后连续制作的几部《使命召唤》作品的风头都压过了老东家EA的《荣誉勋章》系列，而转型作品《使命召唤——现代战争》更是让同年的《荣誉勋章——空降神兵》（Medal of Honor Airborne）泪流满面。

历史总是充满了喜剧效果，正当EA恶狠狠地打造《荣誉勋章》欲扳回一局的时候，传出了IW社与东家不合的消息。这一次，迎击《荣誉勋章》的任务，就落到了Treyarch开发的《使命召唤——黑色行动》头上。

抢先登场的《荣誉勋章》刚一上市便在玩家中引起了激烈的争论，一边是军事宅们力挺细节处见功力的《荣誉勋章》，而另一边则是坚定的《使命召唤》粉丝团不屑地表示：等《黑色行动》上市后大家便知道《荣誉勋章》有多烂了！幸而《黑色行动》也未让大家久待，今年11月9日上市之后，我们终于有了公平对比这两款作品的机会。

对比之后的初步印象，便是觉得《荣誉勋章》像是一部在真人真事基础上塑造艺术形象，以文学手段及时反映现实生活的报告文学；《黑色行动》则像是一部典型的汤姆克兰西式的军事架空小说，充斥着大胆的想象和火爆的情节。

《荣誉勋章》的剧情完全基于现实中美军的作战行动——我是说，你不用去管什么水蟒行动和红翼行动，直接去找那本《追捕本拉登》。该书由美国主旋律战地记者罗宾摩尔所著，记述了美军特种部队在阿富汗的作战行动。书中的内容包括与北方联盟的穆斯林游击队员接洽、攻占机场塔楼并在塔楼中引导空袭、绿色贝雷帽小队在山区中狙杀敌军士兵、AC130武装运输机对敌方的猛烈攻击、美军通过全地形车（ATV）在山地中机动、军方的官僚主义扰乱了作战行动。在该书将近结尾处，作者还花了不小的篇幅去描绘一场惨烈的战斗：作战行动中海豹队员被困，前去营救的直升机被击落，来自各个军种的部队奋力前去支援，但最后仍有士兵因为失血过度和体温过低而不幸牺牲。没错，我说的不是




THE ROARING PENSTOCKS (Pg. 1)
01 February 1945
I'm glad to see you're finally out of the hospital. My father never fully recovered from the gassing the Germans gave him in 1917– I imagine your throat will be sore for yet a few more months.
Well, from one terror weapon to another, mustard gas to atomic bombs. What will the Germans think of next?



这才是最早的《荣誉勋章》，它出现在3D表现力尚不足成熟的PS主机上，当然，这是以现在的标准而言，从画面中可以看出后来各代乃至延续到《使命召唤》系列的一些风格设计思路









不同主机平台、不同内容但玩起来大同小异的《荣誉勋章》，足以使人审美疲劳

《荣誉勋章》的剧情，而是《追捕本拉登》的内容。我把《荣誉勋章》称为报告文学，便是因为它的剧情都源自于上述那些真实的作战行动。

既然是报告文学，那么就务必做到“贴近真实”这四个字。《荣誉勋章》对“贴近真实”的追求从种种细节处可见一斑。诸如各国生产的Ak47的差异、同一种武器在室内室外射击时的不同音效、不同美军部队各自的着装之类的细节已经在网上被吹烂，我就不再赘述。更让我觉得惊艳的是两个不引人注意的小东西，一是映在瞄准具上的影像会随着玩家周围的环境变化而变化，二是敌军的士兵会利用阳光做掩护发动袭击，一旦势头不妙便立刻向后方的掩体转移。

追求真实的代价也是显而易见的。大部分玩家都抱怨《荣誉勋章》中的战斗太少了，打得不够过瘾，缺乏高潮；整个游戏进程中能调动玩家兴奋点的战斗只有那么几场：游骑兵小队依托小屋废墟抵挡塔利班的围攻，枪侠小队的直升机游猎。其他的时候，要么只有屈指可数的几个敌人让玩家收拾，要么就是让刚开始兴奋的玩家被猛浇一瓢冷水。甚至还有人抱怨，说《荣誉勋章》里整整一个关卡中遇到的敌人，还不如《使命召唤》里一幢房子里的敌人多。没办法给玩家提供够多够刺激的战斗场面，因为在很多特种作战行动中，火爆的大规模对射本身就宣告了特种小队任务的失败——这就是追求真实的代价。《荣誉勋章》是如此，更加真实的《闪点行动》、《武装突袭》也都是如此。

与《荣誉勋章》相反，《黑色行动》中的剧情架空大胆到了天马行空的地步。也正因为这大胆的剧情，很多原本力挺《黑色行动》的玩家感到迷茫和不满，继而对《黑色行动》大肆批评，表示“剧情乱七八糟，我根本看不懂！”。可有趣的是，一些支持《荣誉勋章》的玩家认为“《黑色行动》的剧情其实还可以……”

平心而论，Treyarch在《黑色行动》的剧情上狠下了功夫。CIA潜入古巴刺杀卡斯特罗、特种部队摧毁拜科努尔的运载火箭、SOG在越南丛林搜寻苏联顾问、同盟国为了争夺纳粹的科技遗产而大打出手，这些剧情架空得近乎疯狂，却都还有那么一点历史根源。与“创造历史”的Infinity Ward不同，Treyarch没有改变历史的进程，他们只是从另一个角度，用一种很重口味的方式来诠释那段历史。

已经是架空，那么Treyarch在《黑色行动》的其他方面也就放开手脚，想怎么来就怎么来。玩家们觉得老式武器不够华丽？那么他们就尽情地穿越——各种在20世纪60年代甚至70年代还没出生的武器装备尽情乱入，足以让手持强生1941的狙神顺溜羡慕不已！玩家喜欢《使命召唤》系列里惯用的致敬风格，那他们就玩命地致敬——手提Minigun、骑着摩托单手玩霰弹的T800终结者、独眼特工Snake大叔、《猎鹿人》中的俄罗斯轮盘赌甚至《使命召唤4——现代战争》开场时那段扣人心弦的货轮突袭战都被一一致敬！而最放开手脚的，莫过于整部游戏那疯狂的节奏。此起彼伏的爆炸，连绵不断的人潮，还有那群从来没有平平安安地从直升机、汽车、装甲车、巡逻艇上转移到地面的倒霉主角们，它们都在向你宣告一个信息——《黑色行动》就是2010年度最刺激最劲爆的FPS游戏，没有之一！





为分一杯“百万大作”的羹，又有谁能一下分清两个游戏到底有多大的区别？

往日阴影下的自由行者
——《地铁2033》（Metro2033）与《潜行者》（Stalker）

没准乌克兰的游戏制作者都有那么一种追忆往昔的怀旧情结。变异生物、前苏联遗留下来的废墟、俄制武器和斯拉夫人结合到一起，这本身就是一个上好的游戏题材——比如说，有那么一个英武帅气的斯拉夫人，提着可靠耐用的俄制武器，在废弃的前苏联遗留的城市废墟中游荡，猎杀四处散步的变异生物，那这个游戏就叫做《潜行者》；如果是一个刚刚出道的斯拉夫青年，提着粗糙无比的俄制武器，在莫斯科地下的地铁隧道网里游荡，猎杀蛰伏的变异生物，那么这个游戏就叫做《地铁2033》。

《潜行者》的出世可谓历经坎坷，虽不及《永远的毁灭公爵》那么永远，但也着着实实让人苦等。系列首作《切尔诺贝利的阴影》（Shadow of Chernobyl）上E3做宣传的时候我还是个高中生，但现在我还清晰地记得当时的媒体把《切尔诺贝利的阴影》宣传为第一人称视角的“Diablo too”游戏——有类似Diablo的装备栏和纸娃娃系统；有类似Diablo的装备系统，换句话说武器和特殊武器；有类似Diablo的大把怪物让玩家轰杀。但更亮的是，这游戏是第一人称视角的，玩家用的是现代军用武器，轰杀的是辐射污染的变异生物，人物会需要饮食和休息，甚至还会有昼夜更替，有各种势力之间的战斗。多么令人期待的一款游戏！

不幸的是这份期待有点过于长久，当年和《潜行者》一同出展的《光晕》（Halo）已经名满天下，而《潜行者》却仍在步履蹒跚。直到2006年的时候，《切尔诺贝利的阴影》羞涩地露面，却因“对玩家不够友好”而未能流行；“对玩家更加友好”的资料片《晴空》（Clear sky）于2007年问世，用新主角“疤面”（Scar）的视角对原作的剧情进行了补完；而在系统上更接近传统FPS也更容易为普通玩家所接受的资料片《普里皮亚季的呼唤》（Call of Pripyat）精华索引要到2009年才诞生。

想要在野外获得补给品？没有Diablo里那种莫名其妙的路边篮子，你得从商人或其他潜行者手中花钱买情报，然后按地图的指引，在桥底，在树梢，甚至在燃烧的房屋中一寸寸地寻找包裹；想要把手中的那把破枪弄得像回事？你得为技师找到含有改造数据的U盘，至于U盘的位置，对不起无可奉告；哦对，大部分潜行者在切尔诺贝利的目的不都是寻找神器么？对，神器，想要神器的话，请带着探测器，到那些遍布着致命超自然现象的“变异点”好好搜索吧！很多人放弃了长久的期待，因为《潜行者》世界的庞大与繁杂。但是，更多的人坚持了下来，同样是因为《潜行者》世界的庞大与繁杂。

有一个《潜行者》粉丝是这么说的：游戏时间，早上6点，背着SVD狙击步枪，啃着香肠和大列巴，徜徉在晨光下的切尔诺贝利，巡视我的猎场和各个变异点。也许我会遇到一群变异野猪，也许我会听到神器探测器那悦耳的鸣叫声，也许我会遇到纪律团在围剿强盗……一个难以预料的FPS游戏，你还能要求更多吗？

也许我们不能要求更多，但我们可以用另一种方式来体验昔日红色帝国的辉煌——我们可以深入莫斯科地下的地铁网络，进入《地铁2033》的世界。

必须承认的是，《地铁2033》的宣传很糟糕，以至于这部游戏在上市之前被人当做一部二流的恐怖射击游戏。《地铁2033》初期的几个关卡体验也很让人郁闷，尽管这是有意为之，也符合从懵懂少年一路成长为屠魔天尊的传统游戏主角





《地铁2033》（下）和《潜行者》（上）表面上看起来，游戏氛围都很类似，但实际上两者在操作感觉和游戏感受上完全不同





《潜行者》以写实为主——枪械手感和野外场景都堪称一流——以恐怖怪物为辅

战力升级路线，但玩家还是必须穿过生机盎然但却脏乱差到境界的地铁站避难所，拿着射击手感稍显诡异的土制冲锋枪和左轮，踏上成为强者的路程。

如果你能够忍受射击游戏里逛逛地铁站，偷看厨房里的大婶剁鼹鼠头之类的经历，那么游戏接下来的内容会让你惊喜。因为，4A这样一个名不见经传的工作室也很擅长玩“电影式体验”手法，他们能在这个长达数小时的莫斯科地底漫游+地面探险中塞上各类包袱，时不时地抖一个。更难能可贵的是，4A在这方面的老道程度堪比Infinity Ward，抖包袱的时机控制得恰到好处：让玩家在春风得意马蹄疾的时候浇上一盆冷水，让绝处逢生的喜悦变成厄运难逃的惊慌；让玩家被追杀得筋疲力竭的时候再压上一根稻草，而后又突然出手替玩家解围；为杀出重围的玩家来上一个小小的幽默或是煽情，缓解一下战斗造成的疲劳。这堆精心安排的包袱们成功地影响了玩家的情绪，使得整部游戏的气氛塑造趋于完美，同时也避免了那种“包袱抖个没完，玩家一路看电影就过关”的混乱局面。

当然，《地铁2033》最大的优点不是这些包袱，而是游戏的自由度。

一个充满了各种强制剧情的游戏还能谈自由度，这本来就是个很神奇的事情，可是4A工作室确实做到了。玩过《地铁2033》的玩家都会津津乐道游戏中那些经典的战斗关卡，其热烈追捧程度不亚于当年FPS粉丝们对《使命召唤——现代战争》中切尔诺贝利狙杀任务的赞美。理由很简单，4A为玩家提供了复杂的游戏场景，多样的过关路线和各式各样的武器装备，甚至还会有意地暗示玩家尝试用不同的方法进行游戏——游戏中的NPC会提醒主角留心那种由碎玻璃或罐头制成的简易报警器，会特意递给主角一把加装了消音器的突击步枪，还会告诉主角：“遇到‘图书管理员’（Liberian，群居在图书馆废墟里的变异巨兽）的时候不要转身逃跑，它会主动追击胆怯的目标，要鼓起勇气盯着它的双眼！”





《地铁2033》则可称作俄罗斯未来版的《使命召唤》，我说的是游戏感觉，而不是游戏整体素质

“……扫了一眼手表，在防毒面具失效之前，我还有7分钟的时间来发动一次伏击。前面那片堆积着废弃车辆的空地将会是一个绝佳的伏击点，属于我的狩猎场……”

这就是《地铁2033》贡献给玩家的自由，专属于狩猎者的，将猎物玩弄于股掌之间的自由。

闲品一道清茶，笑泯一段恩仇

——《命令与征服》与《星际争霸》

每个男人心中都有一个军人的梦：战旗猎猎，沙场秋点兵；金戈铁马，气吞万里如虎；了却君王天下事，赢得生前身后名。虽然各种各样的现实让我们无法实现醉卧沙场梦想，但我们每个人都可以手握鼠标体验执掌三军的感觉。所以电子游戏中最火热最受关注的永远有着即时战略类游戏，谈到即时战略游戏也不得不提暴雪的《星际争霸》《魔兽争霸》系列和Westwood的《命令与征服》系列这对宿敌。



《命令与征服》系列的封面，和Westwood的其他作品一样，它的封面设计并不出彩——尽管它的一代作品封面深入人心

如今的Westwood已经不复存在，如今的暴雪也不像当年的暴雪。剑拔弩张的年代已经过去，让我们焚香静气，闲品一道功夫茶，笑谈这对宿敌的往事。

1995年，由Westwood制作的第一款成型的即时战略游戏《命令与征服——泰伯利亚黎明》（Command & Conquer:Tiberian Dawn）上市，拉起了即时战略游戏的舞台的大幕。与之前战争游戏不同，《命令与征服》建立的“资源采集——建造生产——军团作战”的游戏概念成为后世即时战略游戏模仿的样板。同时在设计者在游戏中特别重视战争的体验感和拟真度，游戏的过场电影均有真人扮演，游戏中桥梁、建筑、地形等客观场景都可以被破坏和改变：被攻击的士兵会自动卧倒、经历战火的树木会燃烧、被重炮砸过的地面会留下大坑、被击落的飞机残片会砸伤地面的单位……加上精心制作富有节奏感的重金属背景音乐，全方位点燃玩家的肾上腺激素。在《命令与征服1》获得成功后，1996年紧跟前作步伐的外传《命令与征服：红色警戒》添加了“超时空传送”、“铁幕”“特斯拉电塔”等历史恶搞吐槽和海军单位等元素，使得刻板的战场变得更富有立体感和充满了黑色幽默。

当年《命令与征服》系列的春风吹遍了神州大地，各地的光明网吧和黑暗





事实上，《命令与征服——泰伯利亚之日》是该系列中难得的精心之作，游戏过场紧凑、画面效果出众、影片音乐的制作都很精良，但它却远没有后来推出的感觉非常卡通化的《红色警戒2》的操作设计那样成熟

的地下电脑室都能听到坦克的爆炸声和电塔的呲喇声。从十来岁的逃课来游戏的小屁孩，到奔三逃班来游戏的中年男人都沉迷于此。这种状况一直持续到1998年，暴雪的《星际争霸》的面世。

当年的《星际争霸》也许并不是那么被看好，画面还不如同时代的《帝国时代2》清新明亮，既没有爆炸效果也没有地形变化，超级武器也只有冷板凳核弹，剧情人物也不如真人电影的潇洒拉风。然而暴雪磨剑多年铸造的《星际争霸》却定义了即时战略游戏的平衡性这一概念："资源——军力——科技"相生相克、互相制衡的概念，增加了对抗的多样性和策略性；另一方面，《星际争霸》中更加注重兵种的搭配和操作，兵种的攻防升级和科技技能让玩家必须注重微操才能发挥更多战力，使得玩家在娱乐之外还必须研习各种战术和微操作。《星际争霸》把即时战略游戏从一个劲爆的娱乐转变成一个严谨的对抗竞技，并藉此开创了电子竞技这一深受年轻人欢迎的新兴产业。

茶过三巡，重洗仙颜，玉液回壶。好的产品也要有好的售后服务，好的游戏也要有不断完善的补丁和续作。在《星际争霸》推出后，暴雪从刚发布时的v1.00到现在的v1.15.2共经历了15次以上版本的重要更新，其中1.00-1.03的是星际争霸原版，从1.04开始是资料片母巢之战，通常每一次版本更新都会修补一些Bug，或调整包括种族，兵种以及战术上的平衡。加上蓬勃兴起的韩国星际定期举办各类奖金高昂的各项赛事聚集人气，以及比赛中不断的更新比赛地图来修正平衡性，让出身时充满Bug和漏洞的《星际争霸》在各方努力下趋于完美。在2002年，《魔兽争霸》的问世，在即时战略中加入了新颖的英雄升级、收集装备、中立势力等RPG元素，让玩家看到了暴雪的开拓创新精神，使得暴雪坐稳了首席即时战略游戏厂商的宝座。

与此同时Westwood在被EA收购后，开始了《命令与征服》系列的批量生产：1999年《命令与征服2》、2000年《命令与征服——红色警报2》、2003年《命令与征服——将军》、2007年《命令与征服3》、2008年《命令与征服：红色警报3》，以及2010年的《命令与征服4》。在高产的作品中《命令与征服》系列也得到了长足的发展：聘请更具实力的电影制作团队来制作真人过场电影，其中不乏好莱坞名角；游戏的画质、音效、场景的拟真感得到了质的提升，在这方面即使竞争对手暴雪的《星际争霸2》也望尘莫及；逐步摸索成熟的将军支援技能、阵营分支系统也在娱乐之余增加略战术的变化，使得游戏不再像前作那样"呆板的坦克大战"。游戏中衣着越来越暴露的女副官、恶搞类的冰冻直升机、水手服的超能女百合子也体现了《红色警戒》系列娱乐化的倾向。

鉴赏三色，尽杯谢茶。时至今日，我们能有幸的看到两大系列即时战略游戏的融合和互相借鉴：《星际争霸2》中的行动指示线、人类的女妖战机、人类的维京战机中都能看到《命令与征服》的影子；而《命令与征服——将军》中的建造建筑的推土机和科技升级、《红色警戒3》中的百合子RPG战役，也都能看到暴雪游戏的精髓在里面。

虽然目前即时战略游戏中，暴雪的《星际争霸》与《魔兽争霸》已成为电子竞技大赛必备项目，浩方VS对战平台上也取代了以往的网吧电脑室成为年轻人切磋和社交的新平台。《命令与征服》系列虽然走下了神坛，但作为一个拟真类的战略游戏，它给予玩家的战场体验感是《星际争霸》《魔兽争霸》代替不了的，在游戏中听到"Commander, reinforcements have arrived"等语音时候的热血沸腾是无法用"战术、微操"这类词语来代替的。在此不禁生出个假想，如果当初韩国人看上的是《命令与征服》，会不会改变改变即时战略游戏的市场格局呢？

限于篇幅，本期的专题到这里就要告一段落了。不过，我相信它一定勾起了一些读者的想法，相信会有人燃起了重玩这些游戏的欲望吧？游戏是一种智慧的较量。当你玩联线对战游戏时，你更多的时候是在与他人较量，而当你在玩单机游戏时，你是在与开发者进行智慧的碰撞。正是因为如此，游戏的发展和竞争才显得如此生动。列位看官，不知您心目中"一时瑜亮"的游戏又有哪些呢？不妨将它们在心中比较一下，优劣自在心中。P





这是在任天堂N64主机上推出的《星际争霸》版本，界面和PC版比起来有些不同吧？RTS游戏在游戏主机上的经历从来都可以用失败来形容



北京软星《仙剑奇侠传五》专题报道（二）
——仙景如诗倚剑观

■北京 软星研发团队

看了本期的标题，大家一定就已经猜到，本期专题的内容将会围绕“仙剑五”的场景部分展开。临近岁末，天气一天天转凉，而“仙剑五”的研发则进入了最紧张的阶段，组内的成员每天都工作到很晚，此时真正体会到“辛苦并快乐”的感觉。当大家在杂志上看到这边文章时，应该已经是12月的中旬了，而仙剑五在那时应该也正在由研发期逐步转入测试调试期，希望之后一切能够遂人愿，让“仙剑五”能够早日出世。在后面的专题里，我们也会不断向大家汇报测试、送审的“仙剑五”的最新动态。言归正传，让我们开始本期关于场景的话题吧！

在一款游戏中，场景虽然不像故事、战斗等元素那样容易被人谈论、记忆，但是它却贯穿整个游戏的始末，成为游戏其他组成部分的载体。场景的优劣对于游戏体验能够起到巨大的影响，而这种影响往往又不易让人察觉，只是在不知不觉中慢慢改变人的心情，就如同阳光明媚的草原让人感到舒畅，幽深的洞穴让人不由自主的紧张一样。

所谓美景如画，当进入“仙剑五”的游戏世界后，展现在你面前将会是一幅幅美轮美奂的画卷。清幽的竹林中随风飘落片片竹叶、浩瀚的云海中成群的仙鹤飞行于其间、缥缈的幻境似真似梦令人难辨。再加上热闹的都城、恬静的村庄、神秘的遗迹、沧桑的古镇等各具特色的景色，我们希望能够通过“仙剑五”将尽可能多的美景奇观送给广大玩家，希望玩家在游戏中进入每一个场景都能体验到不同的视觉感受，并留下美好的回忆。

亭台楼阁、小桥流水、层楼叠榭、桂殿兰宫，对于游戏中城镇的设计，为了能够使各个场景的建筑独具特色，美术组在建筑风格和布局上花了不少心思，每个场景的建筑都力求体现符合自身定位的特点。因此在本作中大家不仅能够看到传统的中国建筑，更能观赏到许多不同风格景观。

作为RPG的传统，“搜索房间”设定在“仙剑五”中自然是少不了的，除了显眼的宝箱外，在房屋室内中也添加了丰富的调查要素，玩家如果在各个房间内仔细探索一番的话，一个不起眼的瓷瓶、一张看似普通的字画，只要你顺手一点可能就会得到意外的惊喜。

相比城镇而言，玩家们可能更加关心的是游戏中的迷宫。之前我们已经公布过，在“仙剑五”的故事中玩家将会踏上之前历代未曾涉足的土地，和女娲、魔族、蜀山派等名词息息相关的一个个迷宫，相信将给玩家带来持续的新奇感和探索欲，而熟悉“仙剑”历代故事的玩家更能从其中发现不少引人心生回忆的景物。总之，“仙剑”的渊源并不仅仅体现在游戏的故事中，我们希望他在“仙剑五”的世界中处处都能有所发现。

在我们收到的热心玩家来信中，关于场景的来信



一个野外场景的截图，颇具魄力的雷雨夜

●制作：北京软星	●发行：未定	●类型：角色扮演
●发售日期：未定	●期待度：★★★★☆	


游戏场景截图，地上的树影随风而动起来会是什么效果?

当一个构思最终实现后，其效果都使我们备感兴奋。而对于PC配置相对不高的玩家来说，虽然可以通过降低相关特效设置的方式来使游戏运行更加流畅，但那终究有些遗憾，我们也希望所有玩家都能体验到最好的游戏画面，因此直到现在程序组的同事依然在为游戏的优化而进行着不断的努力，愿最终能够在运行效率和画面效果上同时为玩家提供满意的成果。

关于场景部分就先为大家介绍到这里了，下一期的专题内容将围绕游戏中的人物展开，可以说游戏角色的设计是整个游戏研发过程中我们讨论时间最长的，每一个角色都进行了多次修改调整才最终定版，下一期我们会和大家分享其中的一些感想。

虽然并不是最多的，但玩家们所关心的问题却十分集中，几乎90%的玩家都表达了自己对迷宫难度的要求和期望。而早在游戏设计初期，关于“迷宫难度”这个问题就已经被我们列为游戏设计中需要重点把握的内容之一。迷宫在整个游戏场景中所占比例大大超过了游戏中的城镇，对于几乎承载了游戏整个战斗过程的迷宫，我们不敢有丝毫的马虎。

经过讨论后我们决定尊重玩家的意见，为了能够提供最好的游戏体验，将不会去刻意加强迷宫路线的复杂度，同时也不会利用视觉误差、场景循环切换等手段来制造迷宫。玩家在迷宫中迷路的情况并不是我们想看到的，而更好的游戏探索性、游戏流畅性才应该是“仙剑五”迷宫设计的初衷，因此“仙剑五”的迷宫路线相对比较“简单”。当然这并不意味着“仙剑五”的迷宫会因没有任何设计而变得乏味、单调。为了突出迷宫的特色和趣味，各种样式的小“机关”将在迷宫出现，所以玩家想在迷宫中自由通行的话，除了要消灭路上的敌人，还需稍稍动点脑筋才行。不过这里可以先透露给大家一个信息，一般的机关附近总是会有一些提示的，多多观察、多多打听，将会使得破解机关变得十分轻松。

为了能够使“仙剑五”的场景更加生动和真实，昼夜、气候等效果也被广泛使用在各个场景中。随风摇曳的树枝、片片飘落的花瓣、呼啸弥漫的风沙、劈落身边的雷电、纷纷降下的雪花、扭曲空间的热浪，每

仙迷往来：

1.上一期提到的“艰巨任务”目前已经完成了，不出意外的话，相信可以在12月份把这份秘密礼物献给大家~

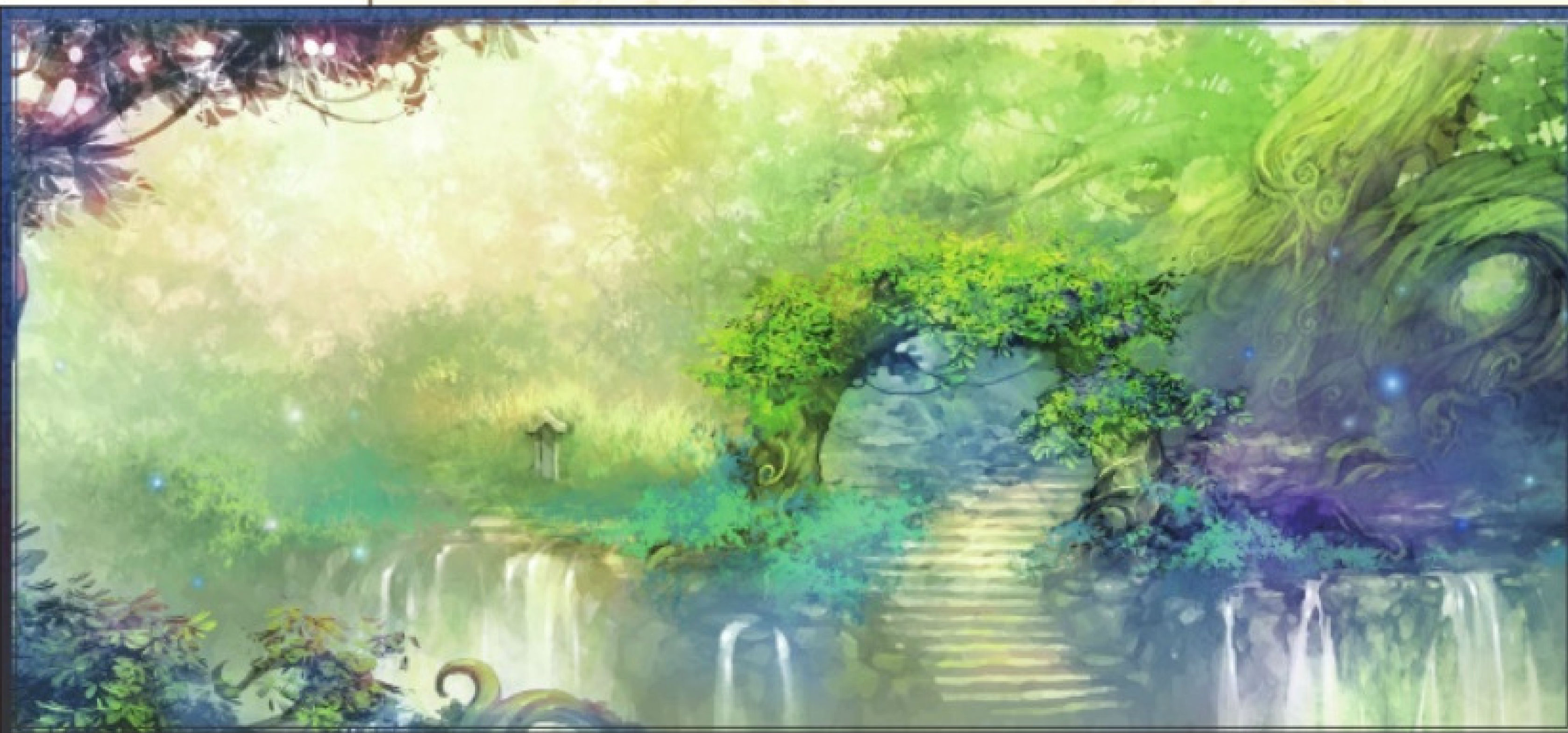
2.随着年底一天天到来，各方面的工作也越来越繁忙，很多同事已经习惯了晚上10点回家，而最近听到最多的问候语是“困吗”？

3.官方论坛上举办的“仙剑”主题COS活动吸引了不少玩家的注意，参赛的各位Coser的表现也相当出色，希望在“仙剑五”上市的同时能够为玩家们献上一场高水准的COS表演。

4. 热心玩家“兔仔心心”送来的自制“仙剑”周边已经收到，非常感谢，可惜我们这边没人如此心灵手巧，所以只能借此口头感谢，没法回赠礼物了，呵呵……


这会是什么地方？估计是游戏比较后期的地区了……


人首蛇身……女娲像?


场景设定图，蜿蜒的石阶会通向哪里呢?

红色派系，后继有人

红色派系——大决战 Red Faction：Armageddon

■江苏老黑

《红色派系——大决战》（以下简称RFA）是该系列的第四款正篇续作，本作的主角Darius Mason正是前作中"火星矿工"主角Alec Mason的孙子。此时奴役人们的政府军早已经不复存在，不过新的威胁又出现了——来势汹汹的虫族席卷了整个星球，Darius必须带领新的"红色派系"，挽救火星殖民地上幸存者们的生命。

炸它个惊天动地

2009年的《游击战》以全部可破坏的物理特性，为玩家们提供了一个极佳的暴力宣泄平台。在RFA中大肆破坏，玩家更不需要有什么负罪感了，因为你所面对的敌人是将一切有机物当做食料的可怖虫族。与前作相比，本作中进行"强拆"的目的性更强：Darius的目标是对那些被虫族感染的建筑物进行"净化"，更直观的说，就是将这些沦为异形巢穴的房屋轰成碎渣。

感谢"火星科技"，本作中毁屋工具的质量也得到了显著提升。比如磁力枪（magnagun），它的发射需要两个步骤：首先向一个目标射出一枚磁力光球，然后再向临近目标进行二段发射，接下来你就可以看到在巨大磁场的作用下，两栋建筑物瞬间"拥抱"，在巨大的冲击力下撞得粉身碎骨。

用于修理建筑物的纳米力场（Nano



孤军奋战的情况少了，本作将让玩家体验到红色派系领袖的感觉



你可以将本作当成一个火星版的《失落星球》

Forge）在本作中再度登场，现在它的功能更加强悍：能够瞬间为主角制造出掩体。在被潮水般的虫族追逐的过程中，玩家可以钻进狭窄场景，然后用纳米力场制造一堵墙来封住道路，暂时阻绝敌人的攻势。将已经倒塌的建筑物用纳米力场修复，将敌人引到其中之后，再将其拆毁，这也是本作的一种新策略。在Demo中，我们还看到了一种更加令人匪夷所思的武器——奇点枪（Singularity Gun），它可以制造出一个小型黑洞，将敌人和周围一定范围内的建筑物全部吸入异度空间。

杂兵阵容

Demo中出现的第一种杂兵，是名为"爬虫"（Creeper）的四足昆虫生物，依靠前肢和绿色唾液攻击人类。尽管它们的防御力非常低下，但是密密麻麻一大片出现在玩家的面前，会让人很头疼。尤其是在近身之后，爬虫们会使用跳跃攻击，给玩家的瞄准带来很大的困难。

在室内还会出现一种可以在墙壁、天花板上爬行的蜘蛛形态异虫"劫掠者"（Ravager），它们的个头和强壮度要大大超过之前遭遇的小爬虫，还会像变色龙那样更换保护色，躲藏在废弃房屋的房顶、角落，等待人类幸存者上钩。

目前制作组对虫族的设计方案介绍并不多，但他们已经表示本作参考了《失落星球》的设计，会安排许多巨大的超级怪虫等待着玩家的灭杀行动。

●制作：Volition Inc ●发行：THQ ●类型：动作射击
●发售日期：2011年3月 ●期待度：★★★☆

极度恐慌3
F.E.A.R. 3

■湖北 双木山水今

由老牌游戏公司Monolith于2005年推出的《极度恐慌》（F.E.A.R.）是一款经典的FPS作品，游戏最迷人的地方莫过于它巧妙利用主视角在临场感与氛围营造上得天独厚的优势，完美地融恐怖幸存的森然阴风与动作射击的火爆豪快体验于一体。在实际游戏中玩家不仅要应付各种凶狠的敌人与层出不穷的危机，还得同时承受那些幽闭或惊悚的场景，以及其中频发的恶寒灵异事件给自身心理上造成的巨大考验与冲击，神经始终处于一种高度绷紧与亢奋颤动的微妙状态，并因此沉醉其中不能自拔。《极度恐慌》在推出后赢得了玩家的一致好评，很自然的，紧接着Monolith趁热打铁又先后以授权的方式推出了数部资料片以及一部正统续作《极度恐慌2——起源计划》（F.E.A.R. 2: Project Origin），而在今年4月份，官方又确认了《极度恐慌3》正处于紧密制作的消息——不过需要指出的是，此次《极度恐慌3》的开发者并不是Monolith，而是Day 1 Studios，后者曾负责了系列作品的一代及资料片的家用机版本的制作。

作为系列最新的续作， 本作的剧情被设定发生在《极度恐慌2——起源计划》的事件结束9个月后。在


机甲有一个能量护盾



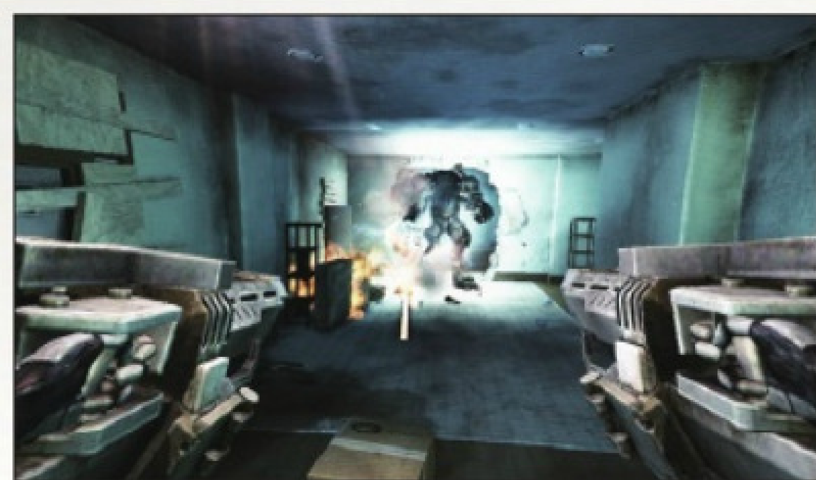

鬼啊！

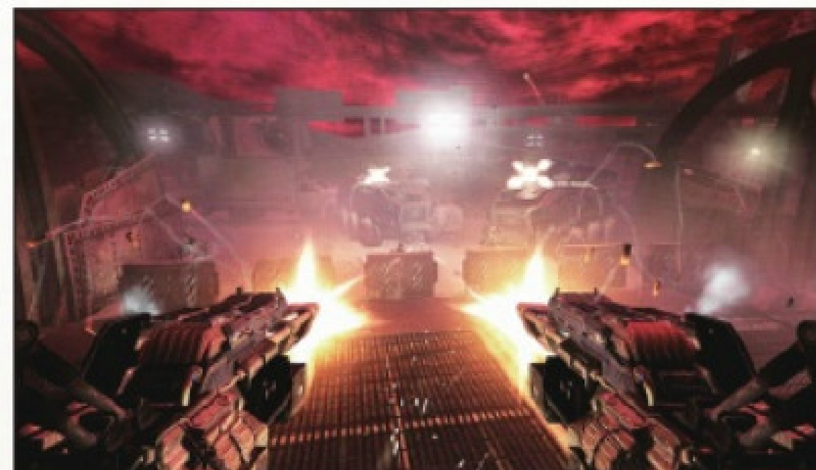
《起源计划》里，系列的核心反派、女魔头Alma不仅被证实并没有死亡，还在二代游戏的结尾处成功地使游戏主角、接受了灵能强化手术改造的三角洲特种部队队员Michael Becket令自己受孕（这个结局真是……）。虽然没有人知道Alma腹中的生命最终会以什么样的形式降临人间，但有一点可以确定的就是，这个生命体将极度危险，而随着Alma的分娩日期的临近，新生儿给其生理上造成的阵痛也越来越明显，直接催动了Alma自身的强大灵能波动，甚至还因此撕裂了Almaverse（由Alma的灵能创造的一个梦魇般的时空，据说就是Alma病态心理的具象化）同现实世界的界限。局势万分紧急，就在此危难关头，本作的主角们登场了。

没错，就是主角们，因为本作中玩家可以选择扮演的游戏角色共有两个：一代游戏的主角Point Man，以及一代里被主角杀死的Boss、Point Man的兄弟Paxton Fettel。出于不同的原因，二人都想尽快定位Alma的所在。如我们所知，Point Man的动机仍然是为了阻止他的恶魔母亲继续制造浩劫，但关于Paxton Fettel是如何以幽灵的身份从地狱里重生以及他怎样“缠上”Point Man的，现在又为何而战，还有这对超人兄

●制作：Day 1 Studios ●发行：Warner Bros. Interactive Entertainment
●类型：主视角射击 ●发售日期：2011年第一季度 ●期待度：★★★★


Paxton Fettel，没人知道他是如何重生的，我们只知道，他是一个十足的恶魔


游戏中还有一种能在室内作战的迷你机甲


驾驶巨大的机甲作战，那种巨大的成就感是难以言表的

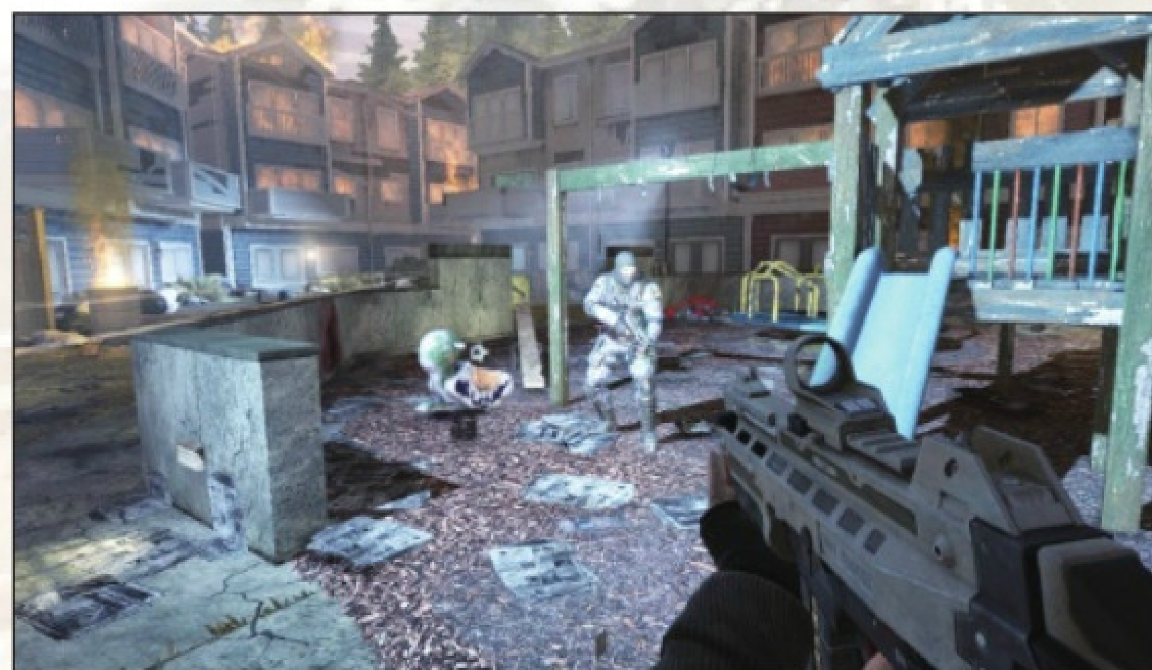

化身Point Man，与自己的兄弟同时也是前死敌并肩作战


诡异的布景，造型和举止都相当恶心的敌人，“极度恐慌”系列的一大特色

弟在这9个月内的具体活动，诸如此类目前官方并未给出详细说明。

Point Man属于那种传统FPS游戏中常见的类型化主角，擅长使用各种枪械，在格斗、驾驶等领域也是颇有造诣，另一方面，由于是经过基因工程手术改造的超人战士，Point Man还能爆发自身远超越常人的反应速度，进入单向“子弹时间”（Slow-mo Mode）将处于慢动作状态的敌人迅速而华丽地轰杀。而在《极度恐慌3》里，他除了招牌的单向“子弹时间”依然犀利无比外，还被制作公司赋予了一个新能力，就是快速滑行进入附近掩体躲避敌人的强火力——没错，本作中正式导入了通常第三人称动作射击游戏才有的掩体系统，当游戏中玩家靠近墙壁、集装箱等大型实体障碍物时，游戏均会给出相应的、激活掩体系统的按键提示。不过，本作里的掩体系统将会是全程主视角运作，另据有关资料，官方还打算同时为游戏引入一个“快速转身系统”，即玩家在进入掩体后，可以一键180度转身，以此应对那些采用侧翼包抄战术的敌人以照顾掩体控玩家。不过笔者的疑问也就此来了——难道制作公司从未听过说在广大玩家中有一种名为“3D游戏眩晕症患者”的特色群体么？

至于游戏里的另外一名可选人物，Paxton Fettel，则可能是FPS游戏史上最奇特的主角了，因为他是一个悬浮在半空中移动的幽灵，或者说，他并没有实体（但是貌似枪械等物理攻击一样能伤害到他，等待官方进一步解释）。因此他有一个神奇的能力——“鬼上身”。Paxton Fettel能附身到指定的敌人身上，占据敌人的身体并使用他们的武器和能力。游戏中玩家可以占据的对象包括人类和来自Almaverse的怪物，至于使用占据能力时会有那些限制目前尚不清楚。当没有附身宿主而以纯灵魂形态活动时，Paxton Fettel的攻击方式是释放小股的灵能闪电，或是蓄力释放一个面杀伤的灵能冲击立马震晕大群敌人。另外，Paxton Fettel还能使用念力将特定敌人悬空使之无法使用武器攻击。强大的灵能还使得Paxton Fettel能看到普通人难以发现的秘密通道和暗门。


以人类身份与人类士兵交火，这情形在Paxton Fettel与Point Man都会出现


火力强大的机甲，有如恶魔化身


游戏中玩家要不时地在现实世界与Almaverse间“穿越”


遭遇敌武装直升机火力压制

游戏理所当然地设计了合作模式，你可以选择扮演Point Man，邀请你的朋友扮演Paxton Fettel与你并肩作战。利用后者的念力将油桶移动到敌人附近，由玩家远距离用枪引爆；或者让扮演Paxton Fettel的玩家在一群敌人中施展灵能冲击造成群晕效果，然后Point Man激活单向“子弹时间”冲进去将敌人通通瞬杀；或者让Paxton Fettel将敌人悬空，然后操控Point Man的玩家拿其当枪靶。单人模式下，玩家可以任选一名角色战斗，而让由电脑AI扮演另一名角色配合玩家。

至于单人游戏的另一大卖点，那就是操控巨大的动力机甲（Power Armor）战斗了。动力机甲一直是本系列的卖点之一，在一代中他们是玩家要挑战的Boss级劲敌，在第二部作品里制作公司更是赋予了玩家亲自操控它们上战场的能力。当然这次也不例外——目前已知会在本作中登场的动力机甲有两种型号：一种个头较为“迷你”、甚至能室内作战；另一种名副其实的钢铁怪兽型的主战机甲，块头更大，火力和装甲更强，不过其移动速度也更慢，过大的体型也直接制约了它的活动范围。两者的共同点是都有足够清除一整支军队的强大火力输出，还有近乎无限的弹药储存。最变态的在于，机甲不仅自身有强大的能源护盾保护，在自身受到严重损伤后还能及时将驾驶员弹出机体同时进行自我修复——简直就是恶魔化身啊。Point Man随时都可以操控机甲，


驾驶机甲同武装直升机对轰

而Paxton Fettel想要如此就得先得到一个人类身体。

在登场敌人方面，玩家要同时面临ATC安全部队、剩余的FEAR小队成员以及来自Almaverse异界的怪物的挑战。按照官方的说法，本作的一大特色就是敌人随机出现，也就是说游戏中敌人的活动是没有任何规律可循的，它们可能在任意方向、任意场景与玩家发生激情邂逅，而这也将最大限度地保证本作的重玩价值。本作中自然也会有不少新怪物登场，已知的包括一种名叫“传送法师”（Phasecaster）的怪物，它能不断召唤怪物前来为自己助阵，是一种很危险的敌人。

至于系列里招牌的随机灵异事件也将是无处不在，肆意蹂躏玩家的承受底线。据称，为了将本作的恐怖效果发挥到极限，游戏制作公司特意请来了传奇恐怖片导演John Carpenter（作品《月光光心慌慌》系列）以及名著名恐怖漫画和剧本作者Steve Niles（作品《恶夜30》）协助打造游戏的惊悚氛围。其中Steve Niles负责协作游戏剧本，而John Carpenter则协作执导游戏里的电影动画与脚本事件，力求让玩家在痛快打枪之余被吓得“极度恐慌”。


掩体系统，注意，这张图仅是一个演示，实际游戏的掩体系统是完全以主视角运作的



游戏里的机甲（原画）

美版“喋血孤城”

《家园前线》多人模式前瞻
Homefront

■江苏 老黑

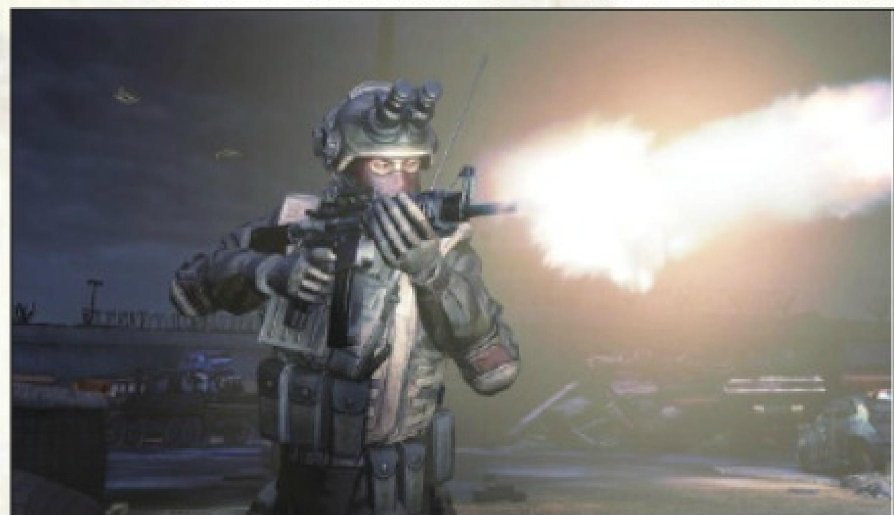
改编自上世纪80年代经典战争电影《红色黎明》的FPS游戏《家园前线》（以下简称HF），于近期公布了它的多人模式情报。来自东亚一个小国的入侵军摧毁了美国的防御体系，游击队员们将在旧金山的废墟中，与这群嗜血、残暴的强敌决一死战。

地图演示

此次Kaos工作室对外演示了两张多人地图，其中之一名为“死巷”（Cul-de-Sac），是典型的巷战地形。战斗发生在一个居民区，其中贯穿有南北走向的大道，看上去与《现代战争2》中游骑兵的第一个任务地非常类似。废弃的家具和汽车在道路两旁随处可见，它们也可以充当捉对厮杀的32名线上玩家的临时掩体。游戏还具有一定的物理破坏性能，对于那些喜欢躲在屋子里面偷袭的“蹲蹲党”而言，一枚枪榴弹就足以使其死无葬身之地。而对于处于隐蔽状态下的玩家而言，游戏也提供了颇有新意的设计，你可以推开一丝窗户“偷窥”外面的情况，在发现目标后打开整扇窗户，将其瞬间变成一个火力点——这会培养出玩家们看到窗户就来上一梭子的良好习惯吗?

同舟共济

HF并没有采用时下FPS多人模式中流行的“《现代战争》式解决方案”，包括Perk、连杀奖励等等要素统统找不到，甚至连经验值的概念都不存在，取而代之的是战斗点（Battle Point，以下简称BP）。BP并不提供人物的升级和特技的解锁，它是游戏中的一种通货，除了杀死敌人可以得到基本点数以外，以肉搏、偷袭、爆头等“特种”方式干掉对手，还可以得到奖励值，单人消灭敌方的大型军械，以及占领战略建筑物的等等壮举会收获更多。与《生化危机4》的佣兵模式类似的是，在消灭一个敌人之后的若干秒时间内再次完成一次成功的击杀，BP点就会形成Combo，让玩家的收获翻倍。



枪口喷射出的烈焰比较夸张



《红色黎明》中的苏联入侵军换成了朝鲜军，这设定真够搞……

小至轻武器，大至武装直升机这样的杀人利器，都是通过BP点来购买的。但获得那些足以改变战争天平的重武器并不是一件容易的事情——占领一个基地会获得240点的BP，但一辆顶级主战坦克的售价超过了1400点，通常一名士兵身上不会有如此之多的“存款”，此时就需要整个团队以“凑份子”的方式去解决难题了。游戏的“预算/消费”系统类似于一个投票界面，由一方玩家在两局游戏的间隙时间中集体表决所需购入的重武器，并且根据出资的多少来决定操控者是谁。

除了传统的多人模式以外，HF中还拥有一个与《光晕——致远星》中的“入侵”非常类似的“地面控制”模式：一张大地图上被划分出三个战略地点，每个战区都有规定的积分上限，先完成的团队就会获得这片领土的控制权。因此在一片狭小的区域会出现多人大乱斗的情况，其中配合较好的团队，自然就会获得很大的优势。为了维持战斗的高节奏，死亡后的队友可以在队友旁，或者是从战区周围的几个固定重生点中选择一个进行复活。

●制作：Kaos Studio ●发行：THQ ●类型：射击
●发售日期：2011年2月22日 ●期待度：★★★

他又回来了！——我为什么要说"又"呢？

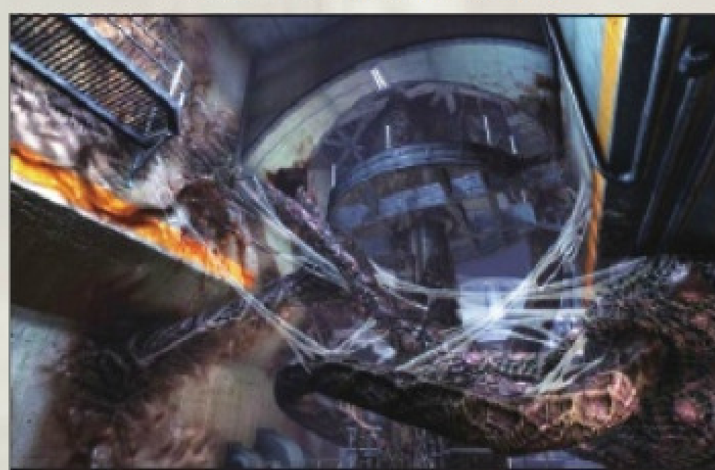
永远的毁灭公爵
Duke Nukem Forever



■内蒙古 莽月飘零

毁灭公爵回来了！是的，那个口吐脏话，嚼着劣质口香糖，沉迷于美剧，非常暴力地殴打外星人的硬派猛男终于打破沉寂，长达13年之久的跳票之王《永远的毁灭公爵》（以下简称DNF）在这冗长的时间死去活来，在挂掉的传言刚刚传开后我们又得到他还没有咽气的消息，这种反复诈尸的行径至今终于有了一个了结——因为，他这次真的要回来了。


2008年公布的游戏截图


恶心的粘液

《毁灭公爵》讲述的是Duke Nukem阻止已经控制51区邪恶的Dr. Proton发动战争的故事。神秘的51区中有着各种与外星人相关的东西，其中还有一艘太空船，与其较量的自然都是一些外星人。而趁手的武器则必不可少，在《毁灭公爵3D》中的经典武器会得到保留，比如冻结发射器（Freezethrower）、土制炸弹（Pipe Bomb）、萎缩射线（Shrink Ray）等等。除此之外还有新外星武器将会供玩家选择，需要玩家在游戏中干掉外星人来获得这些装备。新外形武器中已经知道的会有蓝焰闪电强杀枪（Blue bolt firing Enforcer Gun）等待玩家取得，光听名字就知道是一把利器。

不只是武器，老牌的敌人也会在DNF中出现，比如恶猪警察（Pig Cops）、欧塔脑怪（Octabrains）和战斗领主（Battlelords）等等熟悉的老对手依然会与你为敌。拿起手中的武器，把他们轰成渣吧！

DNF在在PAX上提供了试玩，我们看到在试玩中战斗效果紧张刺激，而且周围的物体会被破坏掉。在一个类似沙漠的场景中，玩家躲在一块岩石向远处的敌人射击，玩家与敌人对射几秒后掩体前方的石柱轰然倒塌，此时玩家被击中，但随后敌人就被击毙。而在另一边，旁边的玩家则操纵着一辆大脚车在小道中疾驰，而且不时上演出氮气加速、跳跃沟壑等竞速游戏里必有的桥段。值得一提的是，在游戏中会有天气系统，目前我们只看到在雨天中会有镜头被雨滴滴落后滑下的效果，效果很出彩，为火爆战斗增添一丝清凉的感觉。

游戏中的敌人类型丰富，但在试玩中看到的小体型敌人不多，一般都是中型的敌人，而Boss就目前来看依然是为玩家所诟病的大体型制胜的调调。我们在演示中看到一个巨大的怪物背后喷着淡蓝色的火向玩家冲过来，玩家轻轻一闪而过，而后抱起机枪一阵突突。而在另一个Boss战的末尾，玩家将它轰倒后巨大的躯体砸向地面升起一阵阵灰尘令人印象深刻。

毁灭公爵终于复活了，这个堪称史上跳票之王的游戏将于2011年登陆主机及PC平台。冲着"跳票之王"这一称号，玩家就有足够的理由去期待了。P



●制作：Gearbox Software ●发行：Take-Two Interactive
●类型：主视角射击 ●发售日期：2011年 ●期待度：★★★★



2010年鹰头马大奖之“狄更斯”特别篇

■策划 本刊编辑部
执笔 生铁 地穴领主 8神经 坏香橙 小白

狄更斯在《双城记》里有一段被无数次引用过的话：
这是最好的时期，也是最坏的时期；这是智慧的时代，也是愚蠢的时代；
这是信任的年代，也是怀疑的年代；这是光明的季节，也是黑暗的季节；
这是希望的春天，也是失望的冬天；我们的前途无量，同时又感到希望渺茫；
我们一齐奔向天堂，我们全都走向另一个方向……

尽管我们有时会觉得这段话有点空泛——当一个正确的结论所涵盖的内容太过包罗万象后，这个正确的结论就跟放了一个屁一样，等于什么都没说。

但作为今年鹰头马剧场的奖项设置，这段话给了我们很好的灵感。理由就在于它很直接，直截了当。每一年，为了设置奖项、为了把奖项设置得更有趣和更深入人心，我们都绞尽脑汁去设想，但这样的结果是有时奖项过于个性化、过于细化，反而丧失了奖项本应有的直接和概括性，并且不容易记忆。

而狄更斯的这段话，确实给予了我们不小的感慨。没错，这是游戏发展最好的时期，技术不再是制约游戏表现力的瓶颈，但也是最坏的时期，游戏创意进一步被商业化和工业化进程绑架。这个时代里仍有最充满智慧的游戏，一部分人群拥护着它们，但同时最愚蠢的设计也风靡一时。难道不是吗？也许任何一个时期，我们也都会面临同样的问题。

鹰头马之“最好”游戏

获奖：《NBA2K11》

提名：《极品飞车14——热力追踪》——也许是这些年来最好的一款“极品飞车”游戏。

《职业进化足球2011》——也许是这些年来最好的一款“实况足球”游戏。



NBA2K11

现在想想，那似乎就发生在不久之前，可细算下来却已过去10年了。我当时还是个有点儿呆的小胖子，偶然在一个游戏光盘里翻出了EA《NBA Live 2000》的Demo，虽然我还不知在球场上打比赛是什么感觉，不过我喜欢篮球，喜欢听它拍在地上发出的“砰砰”声，喜欢看它在空中划出的弧线，喜欢它空心入网时清脆的刷网声。于是我安装了它，玩默认比赛——纽约尼克斯和圣安东尼奥马刺的1999年总决赛。我先用阿兰·休斯敦投进了十几个3分球，又换成“双塔”（邓肯和罗宾逊）戏谑对手内线，然后不知不觉下午就过去了，小胖子彻底迷上了让人血液沸腾的体育运动。我相信“大软”的读者中，一定有不少人像我一样通过篮球游戏学习规则战术、熟悉NBA的历史背景、了解球员球队间的恩恩怨怨……所以10年后的今天，当拿着2K Sports的《NBA2K11》，看着封面人物迈克尔·乔丹时，我想所有热爱篮球、热爱篮球游戏的人都会同意它就是本年度最好的游戏。


极品飞车14——热力追踪

《NBA2K11》之所以是最好的，除了“乔丹模式”的号召力之外，更因它是目前PC平台上唯一纯粹的篮球游戏，2K Sports从来没用过粗制滥造的产品欺骗玩家。大家回想一下吧，从《NBA Live 2009》开始，没良心的EA就抛弃了PC平台，一心去赚游戏主机玩家的钱，之前他们更留下了让人想摔键盘的“Live08”“Live 07”和“Live 06”……，它们没给我留下美好回忆，我只记得火星人一样的人物建模、夸张的二分线原地起跳扣篮、别扭的篮下卡位……



职业进化足球2011

所以当2K Sports宣布《NBA2K9》登陆PC时，我不担心篮球专用机Xbox 360“三红”了，我也不用再玩打了无数层补丁的《NBA Live 2005》，PC平台上也有了设计精良的篮球游戏，不仅内容毫不缩水，而且售价比主机版便宜！篮球游戏玩家真是幸运，除了前两年的《NBA2K9》《NBA2K10》外，今年还有了《NBA2K11》。我还记得，之前一些朋友对PC平台的《NBA2K11》存在担忧，例如其游戏设计总监Mike Wang被EA“挖走”，前作的销量也只有200多万套。但峰回路转，Mike Wang终究还是为了制作最好的篮球游戏而回归到2K Sports，2K Sports也对PC平台抱有深切期望，《NBA2K11》的PC版不仅素质上没有缩水，而且硬件优化很棒，一台能流畅运行两年前《NBA2K9》的PC，今天跑《NBA2K11》时会更流畅——玩家不必升级硬件，真是大善人。

《NBA2K11》在游戏的细节上更是无与伦比，它无疑是制作团队从前两代游戏的根底中辛勤耕耘、酝酿出的果实，只要你会玩篮球，喜欢NBA，甚至还打过正规比赛，一定会为游戏中的细节刻画而叹服。在这代游戏中，你能体验在球场上“跑”，而不是“滑冰”的感觉，贴身紧逼防守时也更像真实对抗；你能把球传给底角空位的队友，如他踩在三分线上，会同现实比赛中一样，后撤步到三分线外投篮，而不是之前的“站木桩”；你可以再次创造奇迹，像雷吉·米勒8.9秒砍下8分，或是麦迪的33秒13分，又或是费舍尔的0.4秒绝杀。你能听见替补席、现场观众的欢呼声，解说员KH和CK也会适时做一些“科普”，例如谈及姚明缺席2009～2010赛季时他们说：“姚明是个十分要强的人，一整年无法帮助球队一定令他十分难过……”所有这些近乎真实的比赛体验，都就是依托《NBA2K11》展现给我们，这就是一款好游戏该有的样子。

《极品飞车14——热力追踪》也许是这些年来最好的一款“极品飞车”游戏，《职业进化足球2011》也许是这些年来最好的一款“实况足球”游戏。但是《NBA2K11》与它们都不同，因为《NBA2K11》有可能是有史以来最好的篮球游戏！

鹰头马之“最坏”游戏

获奖：《凯恩与林奇2——三伏天》

提名：《丧尸围城2》——杀僵尸杀得太有娱乐性了，至少对僵尸来说这款游戏够坏。

《异形丛生》——让玩家的一次次合作变成了一场场噩梦。



凯恩与林奇2——三伏天



丧尸围城2



异形丛生

当我们说一款游戏“坏”时，我们并不是在表达对游戏质量的不满——事实上，得到这个奖项提名的游戏都是我们在玩的过程中体验到了充足乐趣的游戏。打个比方说，这些游戏就像是卤煮或羊杂——作为食物，其原料并非取自什么高贵的动物的高雅的部位（如果地球上真的有什么高贵的动物和高雅的部位的话……），如果不经任何加工直接摆到你面前，肯定会引起各种不适反应，但烹饪的魅力就在于可以把惨不忍睹的原料变成令人垂涎的美食，游戏的魅力则与之相似：把一些你绝不会想在现实中接触到的事物以巧妙的方式变成“玩”的内容，反感因此得以转变为快感。

《凯恩与林奇2》无疑是今年被烹制得最为美味的下水——游戏中的任何内容，如果出现在时政类报纸的新闻栏目里，都会是惨绝人寰的暴行或悲剧，但这款游戏可以让你充分意识到在游戏中经历这些能体验到怎样的乐趣。作为一款“枪枪枪”类游戏，《凯恩与林奇2》非常可贵地跳出了该类型游戏普遍模仿好莱坞范儿的俗套，这里没有火爆的美俄士兵阵地争夺战高清大片，没有永不落的星条旗普照全球的光辉，有的只是两个训练有素但是完全没有预谋的落魄的犯罪分子，在一个被有意扭曲得没有了天理和王法的城市里（抱歉，我不能说出这个城市的名字），失去了一切，像狗一样与整个世界对抗。它有着模仿YouTube风格，处处表现出一股糙劲的界面；有着模仿肩扛摄影机视角，抖到不行的镜头；有着两个被折磨至皮开肉绽的男人在城市街头裸奔的段子；甚至还有马赛克——是的，任何你能想到的可能会被马赛克遮盖的东西，都被马赛克遮盖着……“这太棒了！”当操纵着狗一样的男人，伴随着马赛克一路裸奔，与整个世界对抗的时候，我们表达了由衷的赞叹，是的，这太棒了，但这一点都不“好”，因为整个游戏都是由纯粹的“坏”堆积起来的，而游戏的多人模式将这种“坏”又抬高了一个台阶：一群玩家扮演一票犯罪分子抢钱逃逸，在最后关头还可以扫射同伙，最终将其他人的收入据为己有。相信我，这丑恶的一幕发生的几率是100%，如果不想被悲剧的冲击波及，你只能选择成为悲剧的导火索……

与《凯恩与林奇2》相似，同样是将世界的残酷和人性的丑恶做成美味杂烩的游戏还有《丧尸围城2》和《异形丛生》，前者获得提名的原因不只是在一个充满丧尸的环境中玩家要对抗的Boss几乎全部是未经感染的人类，还有允许玩家操纵糙汉主角穿着女装招摇过市——甚至以这样的姿态出现在自己的女儿面前。后者获得提名的原因则是逆天的高难度和对操作、意识的苛刻要求最终让玩家的一次次合作变成了一场场噩梦。这些游戏都太坏了，但它们很棒。

鹰头马之“最智慧”游戏

获奖：《使命召唤——黑色行动》

提名：《生化奇兵2》——让玩家扮演大老爹和小妹妹的想法难道不聪明吗？

不同的玩家可能会对《使命召唤——黑色行动》做出截然相反的两种极端评价——有玩家会强调它是一部想卖弄冷战题材，却在历史感上做得异常蹩脚，甚至连枪械的资料都不做考据、到处乱放的烂游戏；也有玩家会认为它把“大片”的感觉烘托到了极致，每个关卡都是一个大片套着一大堆大片，30分钟里能有25分钟高潮，其中甚至可能有整整10分钟不用碰鼠标……无论对游戏内容的评价是出自好感还是恶感，这些评语的内容都反映了一个真实的《使命



使命召唤——黑色行动

召唤》，一款再度登上销量榜顶峰，创造盈利神话的《使命召唤》。

我们都知道创造《使命召唤——现代战争》系列神话的团队不会继续编写Price和Soap的未来，而踩在巨人Infinity Ward肩膀上开发《黑色行动》的Treyarch不可能是另一个巨人，但身高不是问题，干这行的关键终究还是头脑——Treyarch可能不够给力，但它足够聪明。

尽管开发商讨好玩家、迎合玩家趣味早就是天经地义的事了，但是像T社这样把玩家心态拿捏得如此准确，将玩家伺候得如此到位的厂商实在是罕见：你能列举出欧美玩家喜闻乐见的游戏内容都有哪些吗？不能？不要紧，去玩玩《黑色行动》，把每个关卡的流程都记下来，你就已经列出六七成了。从“我们去杀卡斯特罗”开始，到苏联暗无天日的矿坑监狱，再到凶残程度及人海战术堪比异星虫群的越南敌人——哦，还有与纳粹余孽勾结研制大杀器对付美帝的老红军……如果再加上刺杀肯尼迪和美军的坚船利炮所向披靡呢？这些东西凑在一起，就拼成了《黑色行动》——在发生于虚拟世界的意识形态战争中，美国的主旋律和王牌。从讨好玩家的角度讲，T社在“冷战”这个故事背景下已经做到了极致，它们几乎做出了全部能让玩家High起来的段子——“说到古巴、苏联、越战、冷战、美国的敌人……你能想到什么？在《黑色行动》里，你能想到什么，就有什么，甚至连你想不到的都有——比如那些在冷战时期服役的军人一辈子都没用过的时髦武器。”


生化奇兵2

《黑色行动》的问题多半源于T社的聪明过头——但是，聪明过头仍然是聪明，因为能从越南人手上缴获到大批装着华丽配件的AK47而感到沮丧的军迷玩家毕竟是少数，占了惊人销量大部分比例的“枪枪枪“爱好者才不会介意自己是在用什么东西轰什么。

你可以说这不是你认可的《使命召唤》，但你不能否认它是一部绝顶聪明的作品，而且市场对它的认可充分说明了欧美“枪枪枪”游戏市场需要的是怎样的智慧。

《生化奇兵2》的上榜也是因为2K Marin的开窍——嘿，这回你能扮演大老爹了，不但有突破天际的钻头，甚至还有一个正处于青春期的萌女儿，如果不在意“我的大老爹才没这么不经打”这种细节问题的话，游戏体验会比前作过瘾得多。游戏后期，当一路选择行侠仗义，堪称人类楷模的玩家以小妹妹的视角观察整个世界，并且在世界中看到自己光辉伟岸的形象的时候，那种成就感着实可以用“洒家这辈子值了”来形容。游戏中与女儿并肩作战的最终战更是燃到爆，我打赌肯定会有不少玩家会在战前留一个档并反复打上十几遍——因为很能打的女儿实在是太萌了，太萌了，太萌了……

鹰头马之“最愚蠢”游戏

获奖：《命令与征服4》

提名：《最终幻想ⅩⅣ》：“最终幻想”的招牌太容易将一款素质平平的网游映射得愚蠢了。

《命令与征服4》的副标题中有个不吉利的词：Twilight，当这个词不被用来陈述大自然的时候，它就会被用来形容人类的衰退期和暮年——好吧，《命令与征服4》的问世让这个词多了一种用法：用来在延续了15年的传奇结尾处画上一个小乌龟，让“圆满的句号”不可能出现在那个地方。除了“愚蠢”之外，世界上至少还有几万个适合它的贬义词，但“愚蠢”二字已经足以描出这个游戏的轮廓了：无论是作为


最终幻想ⅩⅣ



命令与征服4

《命令与征服》还是作为即时战略游戏，它都算不上是一部合格的作品——甚至离及格线的距离都相当不乐观。对于指望这款游戏能够对即时战略领域作出什么创新和贡献的玩家来说，他们可以充分体验到“希望越大，失望越大”的感觉：不但没有任何创新，还粗暴地回归了如同“剪刀、石头、布”一般最简陋的兵种相克关系。对于期望能够再见阔别多年的老朋友，体验原汁原味的《命令与征服》的玩家而言，他们遭受了如同被一群GDI巨像齐射炮击般沉重的打击：再也没有什么矿场、矿车、泰伯利亚矿=钱之类的事了，玩家扮演的指挥官成了一个没有自力更生能力的废柴，需要靠总部的接济才能勉强过活，每打一仗——无论这一仗有多重要，总部在拨一笔款过来之后就不会再管你的死活和战役和输赢了，玩家需要像紧巴巴地过日子一样盘算着如何用这笔可笑的“点数” 尽可能多地换到柴米油盐酱醋……至于那些眼巴巴地盼望看到NOD与GDI的战役如何走向终结，人类在泰伯利亚和外星侵略者的夹击下怎样挣扎，还有最重要的——NOD领袖凯恩将把世界引向何方的玩家，《命令与征服4》给他们的答案是“哈哈哈哈哈哈哈！”

是的，所有玩家都被《命令与征服4》耍了，所有玩家都指望、期望、盼望着《命令与征服4》会如何如何、该如何如何、将要如何如何……但除了可笑的结局、粗糙的过场、弱智的剧本、单调的流程和让人不想玩第二遍的对战模式之外，《命令与征服4》带给世界的只有无数上当玩家“坑爹”的惨叫声。

如果你对“最愚蠢”这个评价有异议的话，请回忆一下凯恩升天之旅中的点点滴滴——没错，如果你还没接触这个游戏的话，这句话已经构成剧透了，但《命令与征服4》正是罕见的实现了“被剧透的失落感远远小于在不知情的情况下亲眼见证结局的失落感”这一奇迹的游戏。

得到这一奖项提名的《最终幻想ＸⅣ》是一部需要花上49.99美元才能获得被“坑爹”资格的网络游戏——如果花上74.99美元购买典藏版，还能获得“更被坑爹”特权。这部系统和画面素质成反比的网游以公测都不合格的完成度正式发售了PC版，让无数冲着“最终幻想”的大名购买的玩家不但要忍受游戏恶劣的系统，还要忍受一些义务为史克威尔艾尼克斯充当枪手的家伙频繁发表的“因为一切都是为PS3版设计的，PC玩家难以适应也是应该的”之类的愚蠢言论，如果你寄希望于日后的补丁和PS3版的问世能够改善它糟糕的形象，那么也请记住，它在2010年内的表现离“最愚蠢奖”只有一步之遥。

鹰头马之“最信任”游戏

获奖：《星际争霸Ⅱ》

提名：《NBA2K11》——登陆PC后的“2K”系列就像当年刚登陆PC的“实况”系列一样让人信任。

《使命召唤——黑色行动》——“使命召唤”这个招牌这些年有让人失望过吗?

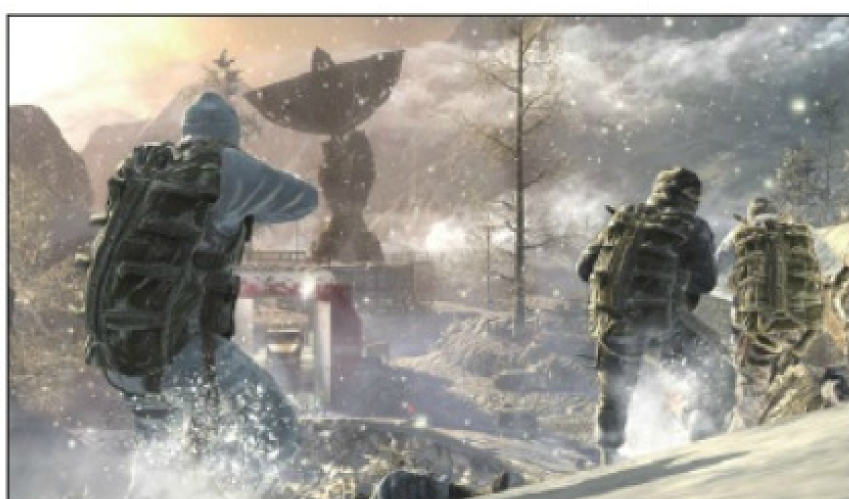


星际争霸Ⅱ

我记得很清楚，早在2003年4月，《大众游戏》这本神奇的杂志便在游戏预告栏目中刊登过《星际争霸Ⅱ》的测试版消息介绍。我清楚地记得，当我第一眼看到那篇报道时，就在一瞬间，外界的喧嚣化作了彻底的静谧：尽管没有任何游戏截图能证明那篇文章的真实性，尽管所有的信息只能通过文字向我传达内容，但就在那一刻，我仿佛看到了又一座天堂向我开启了大门。

然而，尽管随后的追踪讨论告诉了我们所有人，那篇消息仅仅是个愚人节的笑话而已——留心观察的话，可以发现那几页杂志的角标与题头并非“Game News”而是“April's Fool”，但那并不重要。真正的关键在于，借由那次奇妙的体验，我彻底明白了“Star”“Craft”和“2”这三个词组结合起来会对我——以及曾经有过那段经历的大多数玩家带来什么样的震撼。是的，这就是《星际争霸》，一部伟大程度无须我再次详述大家也会心知肚明的游戏。是的，早在那个遥远的年代，凭借完美的游戏性与惊世骇俗的剧情，《星际争霸》与资料片《母巢之战》这两部游戏就已经承载过我们太多人的希望与期待。曾几何时，我们相信这部游戏的续作会是“第九艺术”这个概念在新世纪的最好注解；曾几何时，我们相信一向慢工细活、精益求精、但凡出品必属精品的暴雪会带给我们另一部传世经典；曾几何时，我们把《星际争霸Ⅱ》放在自己心灵祭坛的中央，虔诚地合十祷告，祈望有生之年能够亲眼看到一部传世之作的诞生。是的，一部如假包换的游戏传奇，一部货真价实的第九艺术神话，这就是我们心目中曾经的《星际争霸Ⅱ》。


NBA2K11


使命召唤——黑色行动

God's in his heaven, All's right with the world。如果神作只存在于天堂之中，那么留给世人的永远会是完美的遐想。

但是，如果神作走下自己的神坛化又会带来什么样的后果呢？显而易见，围绕着这部由神话化作现实的游戏充满争议的现状就是答案。然而，尽管至今为止我依旧认为《星际争霸Ⅱ》保守的设计理念值得商榷，尽管我对于这部新作品毫无亮点的游戏剧情大为不满，尽管我对于暴雪彻底废止局域网对战功能的选择怨声连天，但《星际争霸Ⅱ》这个名字依旧对得起它获得的这个奖项——在这部游戏上我们已经投入了太多的期望、关注与信任，仅仅从这个方面来讲，2010年年度鹰头马“最信任”游戏奖颁发给它便是当之无愧的。是的，神佑《星际争霸Ⅱ》，如果这个世界果真存在上帝的话。

鹰头马之“最怀疑”游戏

获奖：《荣誉勋章》

提名：《星际争霸II》——提名它并非搞笑，因为无条件的信任无疑是不明智的……

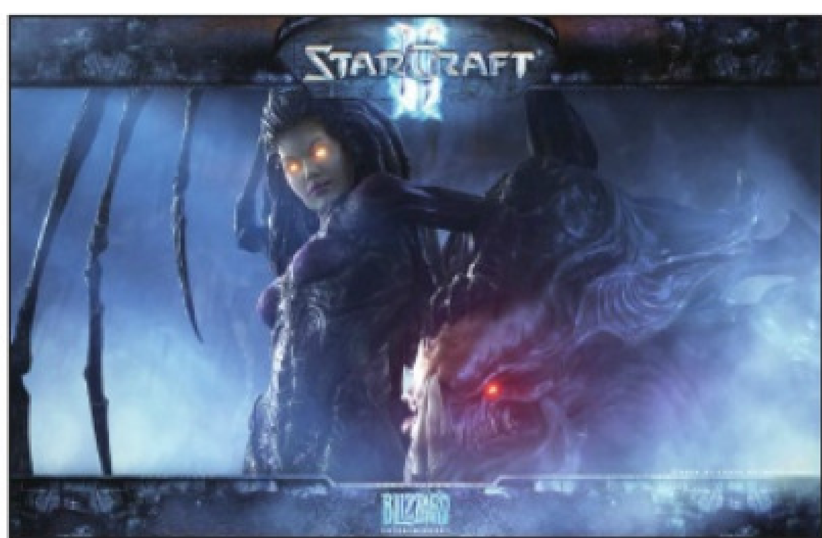
《古剑奇谭》——在一个单机游戏产业彻底凋零的时代，这个作品的出现本身就是让人狐疑的。

一个出过数十款分支作品的系列大作，一款剩余价值被发行商榨干了的系列作品的最新一作，它使用不带任何附加名字、只用整个系列的总名称的方式推出，那无疑意味着它将是重出江湖、洗心革面的崭新一作。但事实真的如此吗？

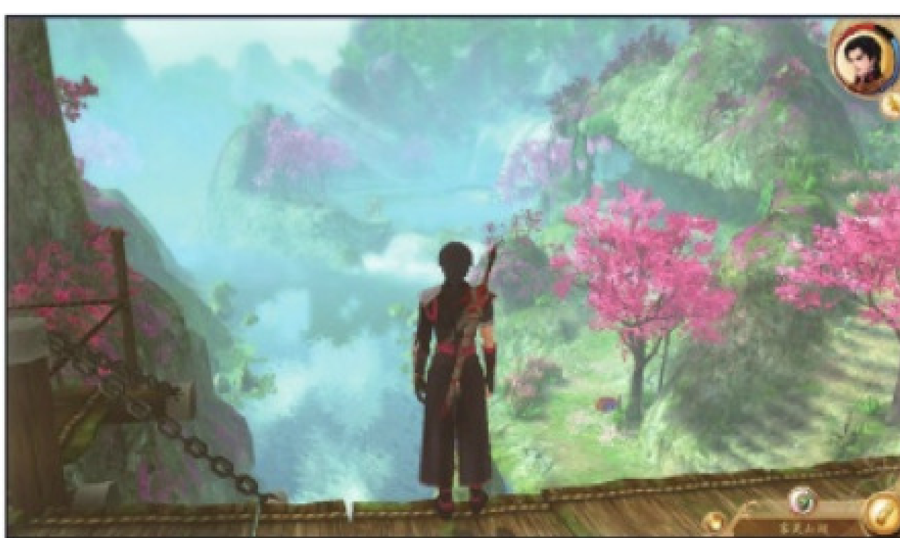


荣誉勋章

《荣誉勋章》在被EA以每年一款的速度推出后，我们就对它彻底丧失了信心。但时至今日，我们仍旧会回忆起早期《荣誉勋章——联合袭击》PC版本中的精彩情节，我们忘不了它第一次出现在PS主机时的独特个性，我们甚至不能忘记，它在PSP版本上推出的作品，是至今为止掌机游戏中同一题材领域里最好的一款FPS作品。当然我们也知道，它的风头完全被《使命的召唤》夺取已经多年了。所以这次特别突出和强调严谨、写实作派的新一作的归来，人们当然会对它抱以更大的期待。并且在这期待当中，还出现了因游戏允许扮演塔利班士兵而引发的公众争议的风波——对于娱乐产业而言，这种争议无疑是一种非常好的自我宣传的机会（尽管最后游戏还是将“塔利班”修改为“敌对武装”）。但是游戏推出后，我们发现，这个游戏是令人怀疑的。首先它选取了美国近年来的侵略战争作为主题背景，这本身就让人嗅到了不好的气味——因为《使命的召唤》在这一方面已经做得足够多了，而游戏推出后，我们失望地发现，这款游戏继承了《使命的召唤》的所有缺点，而它又没有彻底放下矜持，彻底像《使命的召唤》那样不要脸，结果就成为了目前的一副尴尬的样子——尽管它的人物性格塑造还不错，尽管它的枪械射击感远比《使命的召唤》更真实，但无疑，这些都不是当下玩家所真正想要的东西了……



星际争霸Ⅱ


古剑奇谭

鹰头马之“最光明”游戏

获奖：《辐射——新维加斯》

提名：《地铁2033》——这是一款让你玩着揪心、头昏脑胀的游戏，使你在游戏结束后，觉得眼前的一切都很光明……真的很光明。

作为一款纯粹的RPG，在这个游戏一开头，玩家控制的主人公就是一位被捆在土坑边，等着挨一颗枪子然后被丢到坑里埋起来的主。而且这个角色看起来没有什么成为英雄的潜质——他既不是人类聚居部落里选出来的在某一方面具备特长的候选者（Chosen One），也不是为了寻父——同时也是寻找自己唯一的亲人而勇敢踏上征途的少年。但那又有什么关系？《辐射》的50%的乐趣在于你怎样干掉那些应该干掉的人，怎样和你应该交易的人交易，怎样对你应该偷窃的人进行偷窃。位于北美西南部的内华达州又是一个没有被战争摧残的好地方——何止是好地方，简直可以称得上



辐射——新维加斯


地铁2033

有点富饶，那里甚至有干净的水可以喝。这还不是全部，这里就因为如此“富饶”，而有不同的势力团伙为此进行着斗争。当然，你可以选择相对“秩序”的阵营，但他们对保护手无寸铁的平民却不那么“给力”，导致倾向于这一阵营的村镇反而遭到砍头、焚烧和虐杀的惨况，而那些对反对者实施如此暴力手段的“混乱”阵营，却对效忠者给予了强有力的并且是长期的保护——听起来真可笑，这可真是充满光明的游戏——起码游戏的开发者在这一切的背后，清楚地告诉愿意去领会的玩家，什么是真正的光明。

鹰头马之“最黑暗”游戏

获奖：《黑暗血统》

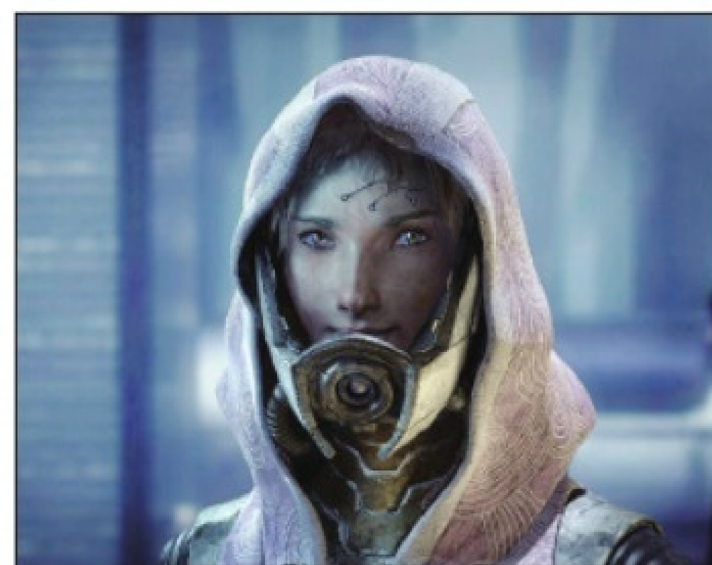
提名：《丧尸围城2》——人类文明的产物能够制造悲剧，却无法解决悲剧，除了杀杀杀。
《质量效应2》——你喜欢小队全灭的结局吗？

《辐射——新维加斯》不可能获得这个奖项的提名，因为植被覆盖率超过一个百分点的莫哈维废土及周边地区已经可以算是生机勃勃了，而人类的诸多武装组织在永无休止的战争中活跃的表现更是把游戏中的世界闹得热火朝天——“最黑暗奖”只能颁发给世界观黑暗到反人类程度的游戏，而我想不出今年的PC平台上有什么游戏在世界观的反人类程度上能够胜过《黑暗血统》（可惜Xbox 360和PS3平台上的“NIER”没有登录PC，这部作品世界观的反人类程度完胜《黑暗血统》）。描述《黑暗血统》的反人类世界观甚至都无需介绍故事背景，游戏一开场就足够说明一切了：虽然还是天上掉陨石的俗套，但这回人类可没有好莱坞电影里的那种好运——挣扎？反抗？避难？艰难求生？抱歉，整个游戏里几乎就没有人类的戏份：地球不过是天堂和地狱大军的战场，已经没有人类的容身之处了，人类文明只残留着被地狱腐蚀的钢筋混凝土遗迹和用来投掷的桌椅板凳汽车。尽管如此，人类还是以一种特殊的形式发挥着无可替代的功能——变成干枯扭曲的丧尸，被主角捏爆、砍断，补充一丁点生命值……是的，整个世界变成怎样都与人类无关了——同时，游戏中的场景还变得与人类越来越无关，悬浮在虚空中的破碎大地、层出不穷的深邃洞穴、盘踞着兽人部落的要塞……“人类原本就没在地球上留下过什么痕迹，消失得无影无踪也是理所应当的”这就是游戏中的世界所传达的信息，于是玩家——一个人类，就这么坐在显示器前，控制一位天启骑士战天战地，为了一切冠冕堂皇的理由——除了那些与人类有关的东西。



黑暗血统


丧尸围城2


质量效应2

《丧尸围城2》与《暗黑血统》的反人类之处在一定程度上有异曲同工之妙，尤其是当你受时间限制，无法完成拯救幸存者的支线甚至无法按时给女儿打一针的时候——人类文明的产物能够制造悲剧，却无法解决悲剧，人类在极端环境下的无能为力，以及在分秒必争的关键时刻身陷丧尸包围中的绝望感被飞速流逝的时间和转瞬即逝的机会营造得非常到位。《质量效应2》得到提名可能会让你感到意外，这部人类英雄率领精英小队拯救全宇宙的主旋律作品在相当程度

上强调了人类作战能力的无限和枪枪枪的万能——但是，注意这个“但是”，如果玩家对队友的培养不够到位，对队友的成长不够重视，没有修改也没看攻略的话，在带领小队冲入敌阵执行自杀式任务的时候，一定会被小队成员接连牺牲的一幕幕震撼——是的，游戏精心地为粗心的玩家准备了一个悲凉的全灭结局，而这个结局气氛营造得是如此成功，甚至都会吸引玩家去尝试努力触发这一结局。当然，玩家可以通过对两款获得提名的两款游戏熟悉流程而避免悲剧发生，这就是它们没有获得这个奖项的原因。

鹰头马之“最希望”游戏

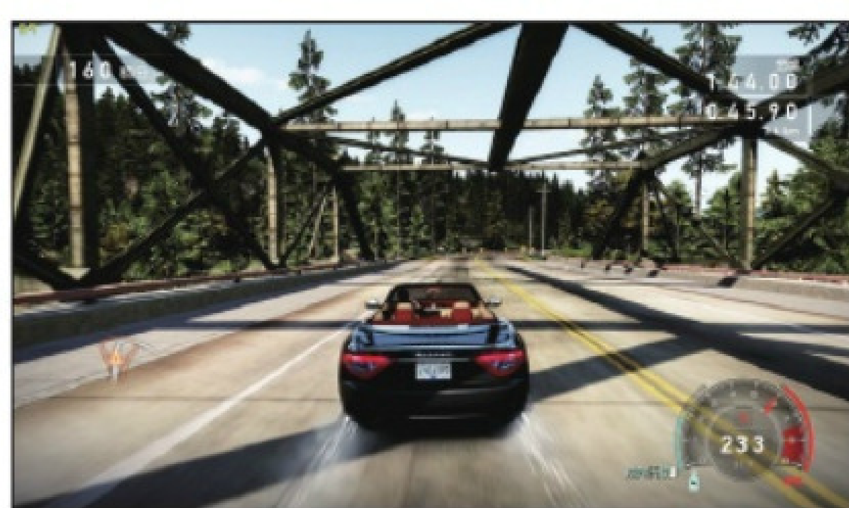
获奖：《古剑奇谭》

提名：《FIFA 11》——真正的次世代FIFA终于降临PC平台，但是……

《极品飞车14——热力追踪》——代表火爆刺激爽快养眼的“极品飞车”又回来了！但是……



古剑奇谭


极品飞车14——热力追踪


FIFA 11

当EA宣布PC版的《FIFA 11》终于将要放弃陈旧的引擎，改用次世代引擎制作时，我想PC版FIFA终于看到“希望”了，可以跟素质“一桶浆糊”但却由于缺乏给力的竞争对手而在PC平台“一统江湖”的实况扳扳手腕了——但是，很快就有消息传出说PC版《FIFA 11》其实只是一个家用机《FIFA 10》的强化版，只有家用机版的《FIFA 11》才算是真正的《FIFA 11》。EA这种把PC玩家当二等公民的做法很明显缺乏诚意，所以PC版《FIFA 11》虽然让人看到了希望和进步，但它依旧显得有些鸡肋，至少在2011年内还很难将实况拉下马来。至于《极品飞车14——热力追踪》，被公认为近年来最出色的“极品飞车”，PC版还理所当然地拥有比家用机版更棒的画面表现力——但是这一作中极其重要的多人游戏模式却更适合Xbox live这样成熟的游戏网络平台。

权衡来看，我们决定把“最希望”奖颁发给《古剑奇谭》。很难说《古剑奇谭》是不是给国产单机带来了多少希望，因为在积重难返的市场环境里，一个《古剑奇谭》很明显还不够使，苛刻的人们更可以轻描淡写地对其施加予“炒作成功而已”“回光返照而已”之类的形容词。但是很明显，已经记不清多少年来都没有一款全新品牌的国产单机游戏能取得“古剑”这样的销量和影响力了，它至少能说明这样一件事：国产单机游戏是有市场的，是能做出成绩的，关键是看你怎么做。“古剑”并没有将面向的玩家群体定位到那些口味挑剔的核心玩家，这是个聪明的做法。也许还有更大的国产单机游戏玩家市场已经被人遗忘了，但如果有更多的厂商有眼力和胆量去开拓这片市场，我想真正的希望就会到来的。

鹰头马之“最失望”游戏

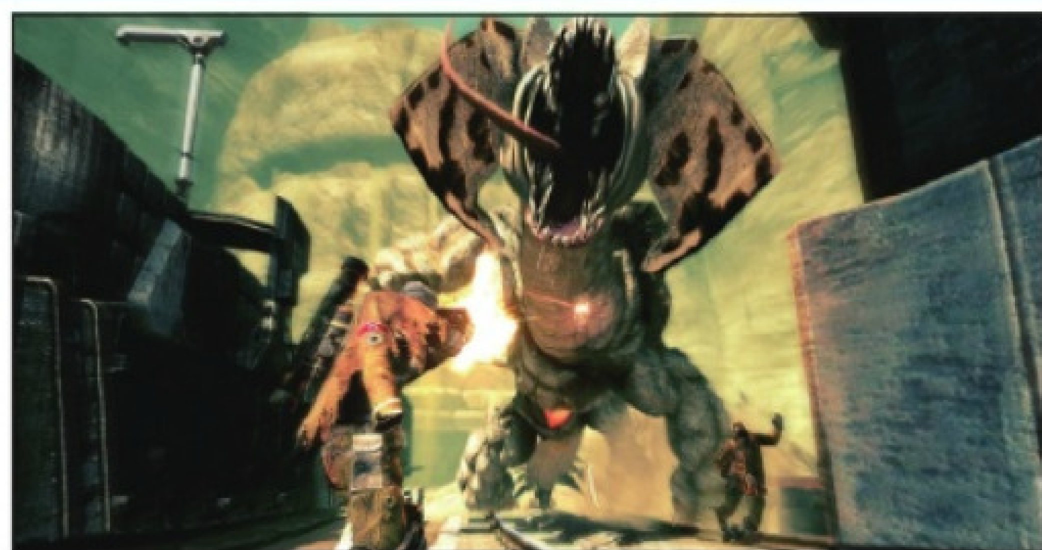
获奖：《波斯王子——遗忘之沙》

提名：《失落的星球2》——CAPCOM你还是做动作游戏这份更有前途的职业比较好。

怎样的游戏应该得到“最失望”奖？当然不是那些从烂作堆里翻出来的玩意儿，因为如果一开始没有对其给予“希望”的话，是不会感到“失望”的。所以说，一般的游戏根本就没资格参与“最失望”奖的角逐，有幸角逐这个奖项的，都是那些一开始摆着名门大作的范儿，但是却很快就消失在玩家视野和记忆里的游戏。

前作卖过百万、成为一大惊喜的《失落的星球》继续走全平台策略，《失落的星球2》的舞台依旧是“EDN-3rd”行星，但是由于这里气候变暖，没有了标志性的冰天雪地场景。好在各种巨大的怪兽还存在于“EDN-3rd”行星上，但这次的卖点又不是单挑怪兽，而是与同伴合作狩猎。也许CAPCOM的本意是想搞出一个“枪枪枪”版的《怪物猎人》，但是玩“枪枪枪”的水准老卡确实比起玩动拳头刀剑来差得很远，《失落的星球2》的枪战看似火爆，却手感僵硬，缺乏变化和战术配合。

《波斯王子——遗忘之沙》则更加纠结，由于受到一些骨灰级玩家的抗议，前作走卡通风格的唯美“童话”三部


失落的星球2



波斯王子——遗忘之沙

曲戛然而止，育碧突然转向“时之沙”系列，搞起了这款莫名其妙的外传。当然，也有可能是为了配合同期上映的《波斯王子》电影，毕竟这部电影是以“时之沙”系列为背景的。但遗憾的是，制作组似乎是想跟《战神》这样的游戏系列争抢玩家，《波斯王子——遗忘之沙》对战斗系统显得很重视，前期公布的宣传图片几乎全是以王子以一敌众、大战沙魔为噱头的。但很明显王子的本职工作还是应该更多地放在飞檐走壁上，《波斯王子——遗忘之沙》的战斗系统几乎是一塌糊涂，取消了防御格挡的设定让战斗变成了一路傻砍，敌人数目狂增但是打起来却不如《波斯王子——重生》中的一对一来得有技巧性。

育碧想要讨好老玩家，但效果却恰得起反，这次我们选择把“最失望”奖颁发给《波斯王子——遗忘之沙》，但是希望下一代的“波斯王子”不会再竞逐类似的奖项了，因为编辑部里喜欢这个系列的真的大有人在……

2010年“鹰头马”大奖

——年度最佳游戏

获奖：《星际争霸Ⅱ》



星际争霸Ⅱ

女士们，先生们，所有正在欣赏这次颁奖典礼的读者朋友们，到现在为止，本年度“鹰头马”所有单独奖项已经全部揭晓，压轴大奖的登场已经近在咫尺，但是，在我正式宣布这个最终奖项得主的名称之前，请允许我对以下角色致以贺词：

首先，我要向重出江湖的吉姆·雷诺同志致敬，这位生发有方的指挥官清醒地领悟到了“复仇只是空虚的愚行”这条颠扑不破的真理，在“要美人，还是要朋友”的关键时刻干净利落地做出了抉择，最终顺利抱得美人归，为所有梦想成为英雄的玩家做出了完美的表率；我要向抛弃阴影的黑暗圣堂武士泽拉图致敬，如果说这位强大的影子猎人在13年前运用隐形能力偷袭要挟那顽固不化的执法官释放塔萨达的行径让他像是个卑鄙的刺客，那么如今选择了光明正大与虫族女王对决的他无疑像是个真正的英雄，值得所有不忘英雄梦的玩家借鉴学习；我要向野心勃勃的阿克图洛斯·蒙斯克致敬，这个曾经心狠手辣翻手为云覆手为雨的阴谋家如今已经成为了连新闻管制都没法完善的权力小丑，变成了所有玩家的笑柄；我还要向被所有同伴背叛的Fenix致敬，尽管这位兢兢业业的武士经历了两次毫无价值的死亡，尽管他的历史已经被自己的同胞与盟友遗忘，但我们不会选择忘却，与那些依然活跃但灵魂尽失的角色相比，这位只存在于记忆中的英雄才是真正配得上这个奖项的得主，这句话并不是讽喻。

然后，我要向所有依然无条件拥护这部游戏的玩家致贺，无论你的理由是电子竞技的招牌、自圆其说的剧情还是来自同类的认同感，无论你的优越感来自何方，只要你依旧坚持自己的初衷毫不动摇，那么这个奖项的荣誉便值得让你分享——如果没有这种强大的执念影响，这部游戏根本不会变成如今的这个样子，没错，这是毫无疑问的。

最后，我要向制作出这部游戏的厂商致意。无论如何，作为商业公司来说，这部游戏的销量想必会让所有当事者满意，而借由这部新作揭示出的现象也足以让它成为后人研究第九艺术发展进化历程的直观样例。没错，获得2010年鹰头马大奖最终金奖的作品依然是这部游戏——《星际争霸Ⅱ》。

我清楚，在2010年这个大作频发的年份中，有太多的精品游戏出现在了电脑玩家的面前，但是，尽管《质量效应2》成为了2010年金摇杆大奖的得主，尽管《使命召唤——黑色行动》获得了700万的首日销量，但如果从长远影响力的角度来看，很难在今年发售的其他游戏中找到可以与《星际争霸Ⅱ》相提并论的作品。尽管这部游戏的设计理念像弹珠一样保守圆滑，尽管这部游戏的画面、剧情、音效与创意找不到任何亮点，尽管这部游戏最大的存在意义就在于揭示托拉斯主义对商业化行为造成的影响，但如果我们把这部作品视为电子游戏发展史的道标而不是一部单纯的游戏，那么《星际争霸Ⅱ》就值得让我们给它颁发这个奖项。P

想像力与执行力

——论天马行空的虫族战术

■天津 夏立

一、完美运营之梦

“虫海”是虫族玩家们宣告胜利的独特方式。当密密麻麻的小狗、刺蛇、雷兽冲进对方基地时，这种如同潮水一般的攻势，会让对手从心底涌起一股无力感。如果再加上铺天盖地的飞龙和王虫，更将给人带来有如被海水淹没的绝望。如果说神族（Protoss）的风格是高傲神秘，人族（Terran）的风格是坚韧厚重，那么虫族（Zerg）的风格就应该是天马行空一般的狂放不羁和奇诡多变。暴风虫族Yellow和暴君Jaedong的称号里都有个“暴”字，或许这两人手中的虫群之海不仅带来了强烈的视觉冲击，也深深撼动了观众们的内心世界。


不计成本的虫海式进攻

然而，虫海固然强悍，动物园固然炫目，但在平衡性极佳的《星际争霸》系列里，想使用这些不计成本、不惜代价的进攻方式，必须先拥有强大的经济后盾和生产能力。对于人、神两族来说，经济和生产的含义就是充足的采集单位、及时的扩张、不间断的造兵；而对于虫族来说，其中的机制却要复杂很多。中国虫王F91曾经说：“有了完美的运营，剩下的只是圈圈A而已。”这句玩笑话说得既无比正确又无比空洞，因为对于最重要的“运营”部分，虫王没有给出详细的解释。

虫族的运营机制与人、神两族完全不同，几乎所有单位都需要由幼虫孵化而来，而每个基地每17秒只能产出1个幼虫。也就是说，如果想要多造战斗单位，就必须少造采矿的工虫，然而更多的工虫又意味着更好的经济、更快的扩张、更多的基地和幼虫；反过来，如果想要多造工虫，就必须少造战斗单位，这也意味着己方部队的弱势和扩张的高风险。总之，当虫族玩家考虑运营的时候，他事实上是必须在工虫数量和部队数量之间取一个平衡点，在拥有足以抗衡对手的部队同时，还能够把余下的每一条幼虫都孵化成工虫——如果考虑到战术克制、空间距离、生产能力、地形地貌等等因素，你就会明白，这绝不是一道简单的加减算术题。三族之中，以虫族的运营机制最为复杂，而顶尖虫族高手的运


“星际2”中的虫海仍然强悍

营流程，则是他们的不传之秘。

为了做到最优化的运营，虫族战术大师们挖空心思缩减部队数量，提高幼虫利用效率，把想像力发挥到极致。“抗衡”一词的含义，在一代虫族战术完善的过程中，从包围逐渐变为了包抄，从迫使逐渐变为了诱使，从压制逐渐转为了牵制……工虫增多，部队减少，战术越来越精确化，而风险也越来越高。职业高手们平端着“偷机”和“保守”这两根竹竿，既不能偏左也不能偏右，最后，还不能踩断脚下纤细的钢丝。从1999～2005年，虫族的开局流程从9D逐渐增加为10D、12D，中期定势从速飞龙逐渐变为双矿飞龙、6飞龙，就连初期的牵制兵力也从12小狗逐渐缩减为6狗、2狗——我相信，如果有办法只造1条小狗的话，虫族玩家会很乐意这样做的。当IPXZerg在2006年系统地完成了“拖把流”，击败NaDa夺得OSL冠军时，虫族的极限运营终于横空出世。这个全靠静态防御和少量提速狗防守的思路极大节约了幼虫，让虫族以最快的速度完成四矿运作，最后依靠雄厚的经济实力和强悍的三本科技与对手打消耗战，胜局从四矿运作时就已锁定。


学名守护者的大飞龙完全就是一个虫海制造机

在职业选手出色的操作下，这种极限运营被完美表达，迅速成为ZvT和ZvP的战术主流，“拖把流”盛极一时，猥琐扩张和多线防御成为虫族的必修课。若不是2010年OSL决赛上Jaedong上演了连续的4D和5D Rush，在已经稍显僵化的《星际争霸》开局里展现了不同的风格，我们差点以为虫族的裁军行动会不断持续下去，差点以为少造、缓造战斗单位才是虫族运营的唯一真理。幸好，“暴君”Jaedong用实战告诉了我们，“拖把流”并不是虫族战术的全部——Rush之后，也是可以运营的。

二、对战困境之痛

2010年发布的《星际争霸Ⅱ》延续了前作对三个种族的设定模式，虫族仍然是一个单体低生命、群体高数量、机动性出色、运营机制复杂的种族。基于对虫族风格的热爱，许多玩家继续选择了虫族作为主攻方向。然而，延续了所有“星际1”思维的虫族玩家们却在“星际2”中遇到了重大挫折。在“星际1”里，存在着T>Z>P>T这样一个如同剪刀石头布的循环克制。虽然这个克制并不太明显，并且上有暴雪补丁，下有竞技地图加以平衡，“星际1”比赛的胜负也不会因为这种克制而出现一边倒的局面，但总体而言，在普通玩家中间，虫族对抗神族会稍轻松一些，而在对抗人族的时候则会稍微吃力一些。

不幸的是，进入“星际2”之后，虫族玩家惊奇地发现，神族的机动性有了很大改善，在ZvP的战斗中，容错性已经大大降低。再加上神族增加了新兵种巨像——这个可叠加的范围伤害是虫族低血量部队的天敌——虫族玩家一夜之间发现ZvP越来越趋于均势了。


传输棱镜和折跃门使神族的进攻方法非常灵活


范围伤害是神族陆军的看家法宝

如果神族的加强还可以勉强接受，那么人族的加强就无法容忍了。在“星际1”里，虫族一直掌控着前期的侦察优势，在人族建造研究院（BA）和雷达之前，虫族拥有侦察优势衍生而来的扩张自由和经济优势。到了“星际2”，人族前期就拥有可以直接跳上高地的兵种死神（Reaper），在侦察能力上已经和虫族旗鼓相当。加上ZvT的中期核心潜伏者（Lurker）在“星际2”中被移除，虫族一时之间忽然不知道该如何阻止人族的中期推进了。更离谱的是恶狼居然兼有“星际”中布雷车的移动速度和火焰兵的范围伤害，这简直让虫族玩家们出离愤怒。以上种种，使得人族在中期甚至前期就能轻易获得对虫族发动攻击的Timing。这是一个什么概念？2010年


暴死神战术一度是TvZ的不二法门，直到死神的移动速度被削弱


廉价、高速、范围杀伤，恶狼是人族对抗小狗和屠杀工虫的利器

《星际争霸》OSL决赛，教主Flash费尽心机才从人族运营中节约了17秒科技研究时间，获得一个先手进攻暴君Jaedong的Timing，而到了“星际2”，这种Timing居然随手可得了！难怪会令虫族玩家们愤愤不平。

客观来讲，这些本来只是玩家们在改变自己固有习惯和思路时的不适应。这种感受不仅在影响虫族玩家，也同样影响了其他两族的粉丝：人族玩家在抱怨没有了科技球的防护和辐射，没有了蜘蛛雷，甚至神族玩家也在抱怨没有了侦察机（Scout）——尽管这玩意儿可能

800局也不见得登场一次。

正当玩家们还在努力消化“星际2”带来的新菜式，大型赛事的比赛结果加剧了人们的不满。2010年IEM决赛，北美虫王IdrA以ZvT对阵MorroW，最后完败于人族的五兵营死神Hit&Run战术，这个结果让虫族玩家们的愤怒到达了顶点。虽然IdrA的实力并非虫族玩家中的No.1，虽然死神战术对虫族来说并非无解，但人族开局防御的保守印象已经深入人心，玩家们对速死神这种富有冲击力的战术实在难以接受，各种游戏论坛上——无论是中文还是英文，都充斥着削弱人族的呼声。到第一季GSL进入四分之一决赛的时候，八强种族分布更是坚定了玩家们的看法：人族占据了半壁江山，而虫族仅剩一根独苗。虫族的拥护者普遍认为，既然在GSL上虫族的表现如此糟糕，那么这充分说明“人族过强”并不是普通玩家的错觉，而是职业玩家也无法突破的困境。


“水果贩子”展现的虫海

作为奖金最高、周期最长的线下赛，GSL联赛代表着目前“星际2”的最高水平。遗憾的是，第一季GSL有许多不尽如人意的地方：战术单调、选手水平参差不齐、十六强被韩国选手全部占据、缺少明星级的选手……最令人大跌眼镜的是暴雪竟然在赛程进入八强时发布了一个平衡性补丁——而且这个补丁还有Bug！

幸运的是，某种程度上，这一切缺憾都被精彩的比赛掩盖了。尤其当虫族选手“水果贩子”杀入决赛，最终夺得冠军的时候，这个结果让无数宣称“人族过强”的玩家瞠目结舌。要知道，即使是客观理性如北大博士王若度（DPR，北美战网ID：MasterAisa，虫族排名第五）这样的资深玩家，也曾在Teamliquid上发帖宣称人族的运营过于简单并且ZvT缺乏乐趣。

“水果贩子”的夺冠，给虫族玩家们带来了一个小小的难题。要么坚称ZvT不平衡，但“水果贩子”的实力远远胜过对手——这无疑是不可能的，能过五关斩六将杀到GSL决赛去角逐一亿韩元奖金的岂有等闲之辈，怎可能是“运气好”加“圈圈A”就能搞定的；那么另一个可能就是ZvT基本平衡，只是虫族玩家们还没有找到正确的方法。相比之下，似乎只能无奈地接受后者作为结论了——即使口头上不会这样承认。

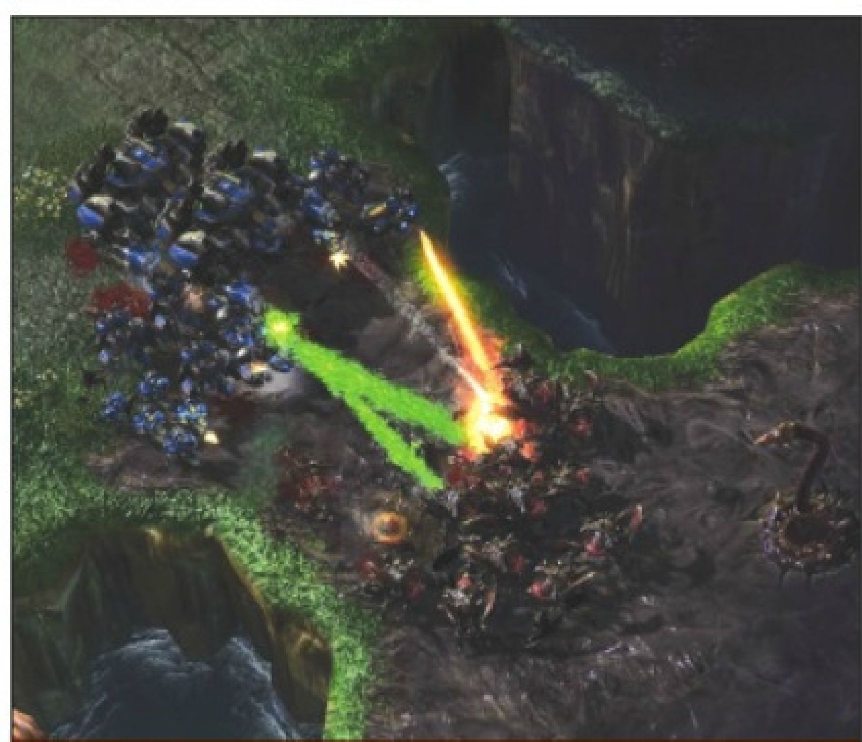
三、创新战术之美

如果能够心平气和地去看待“星际2”虫族变化，我们得出的结论更应该是局部的“重做”而非粗鲁的“砍掉”，其中最典型的例子莫过于虫后（Queen）了。在“星际1”里，二本科技虫后是个典型的板凳兵种。它占用两个人口、花费50点晶矿150点瓦斯，适用面却非常窄。其性价比不但难以和其他种族的同科技兵种相提并论，也比不过虫族其他的耗气大户，既没有潜伏者那么高的伤害，也没有飞龙那么好的牵制力，让人实在找不到用它的理由。到了“星际2”，虫后被彻底重做成仅用150点晶矿，拥有8点对地攻击力和9点对空攻击力，还拥有3个无需研究的特殊技能的兵种，性价比发生了质的飞跃。更重要的是，这个兵种居然是由基地直接生产的，不需要占用额外的幼虫份额。


拥有2点护甲的虫后甚至可以用于对抗人族的碉堡Rush

虫族前期的幼虫是非常宝贵的，熟悉“星际1”的人大多都知道开局用造气矿再取消的办法多造个工虫，但少有人知道的是，其实耗费这些操作的目的并不是为了多采那点矿，而是为了让基地能够多产一个幼虫——虫族玩家对幼虫的珍视竟然到了这样的地步！通过这个例子，或许你就能理解为何虫后的改动会给虫族运营带来巨大的变化。价值150点晶矿的虫后能够让基地在40秒内产生4个额外的幼虫（比一个新基地产量还高），因此虫族在开局阶段对双基地的需求不再迫切。而当虫族从开局必补双基地的定式中解脱出来，顿时有了更广阔的思路。

“水果贩子”在韩国战网的练习赛上为我们展示了一局堪称奇思妙想的ZvT。由于MorroW开创的TvZ五兵营暴死神战术确实强悍，有一击必杀的威力，所以很长一段时间内，虫族玩家都必须采用虫后前置和速出蟑螂的固定流程来防死神。免去了后顾之忧，人族玩家就可以顺势选用更稳妥更有科技含量的单兵营单重工单机场开局（或称1+1+1开局），速出女妖轰炸机来牵制虫族，自己借机开双矿，生产混有雷神和女妖的步兵团，最后依靠科技优势，在主力决战中胜出。


雷神、劫掠者、枪兵、恶狼，这是一个强悍的组合

虫族战术大师们敏锐地意识到，在人族的骚扰牵制下，双矿开局虽然有着更好的经济收益，但科技进度却差了十万八千里。既然如此，不如考虑放弃分矿软肋，把注意力集中在寻找人族的弱点上。

“水果贩子”的这场ZvT正是一次大胆的尝试。在萨尔那加洞穴上，水果放弃了双矿开局，用单矿双虫后速二本的格局来防守人族的骚扰。虫族收缩防线的举动让人族困惑不已，因为他想不出没有资源优势的虫族将用什么东西来填平双方的科技鸿沟。即使是在顶尖选手之间，ZvT的中后期战损比也常常高达2:1甚至更多。也就是说，虫族必须阵亡更多的部队才能抵消掉人族的射程优势和回复能力，而没有迅速扩张的虫族，看起来既无法阻止人族的扩张，也无法抵挡人族兵团的推进。然而，这位人族玩家没有想到的是，"水果贩子"的杀牌其实是埋在地下的感染虫。感染虫

自带掘地能力，在埋地状态下也能移动，“水果贩子”以最快的流程造了三条出来，偷偷溜进了人族矿区，十几个受感染的机枪兵仅仅5秒就将SCV杀掉大半。发现中计的人族大为恼怒，拉上全部兵力去找虫族决战，结果“水果贩子”的感染虫远远地放几个真菌增生就彻底断绝了他的希望。整场对局，“水果贩子”几乎没造几个兵，仅靠4只小狗和6条感染虫就结束了战斗。从此，感染虫的强悍之处给人们留下了深刻的印象，成为ZvT的核心单位。



没有防备的人族忽视了门口的反隐　感染虫在埋地状态就能放出受感染的枪兵

这场奇诡的胜利不但让观众眼前一亮，同时也给了虫族玩家们很大启发。人们逐渐意识到，“星际2”中新加入的单位有着巨大潜力，优秀的战术将来自对这些潜力的发掘。

2010年9月，Luffy在PLU游久网“星际2”公开赛上以ZvP对阵Macsed。对神族来说，PvZ的战术核心其实就是开2矿，所以Macsed采用了当时非常流行的狂战哨兵速2矿打法，想利用力场的阻断和分割来确保2矿运营，取得经济优势。然而，令神族意外的是，自己的分矿才放下不久，Luffy的虫毯就铺了过来。紧接着，众多的虫后就出现在了视野里。

虫后在虫毯外的移动速度只有0.94，比没提速的王虫（Overlord）快不了多少，而在虫毯上的速度则高达2.5，比哨兵的移动速度（2.25）还高，接近狂战的移动速度（2.84）！Luffy造了大量虫后，利用虫族二本科技下王虫可以随地铺虫毯的能力，配合虫后的双虫毯瘤加快虫毯蔓延，很快就把虫毯铺到神族门口。有了虫毯的支持，脊针爬虫（BC）可以不断向前推进，再加上虫后的输血治疗和刺蛇的后排输出，虫族顿时拥有了一支能抗能打，还拥有高机动性的部队。这样一来，虫后就从一个改善运营、对抗骚扰的后勤兵种摇身变成为了战术单位，Luffy依靠二本虫后的Tower Rush取得了胜利。

在“水果贩子”手中，这个战术被改进得更加迅速，也更加有力。水果甚至不打算升级二本，只采够提升狗速的100点瓦斯就停气，保持三基地全力运作，把所有的幼虫都造成提速狗，而所有的基地都不断生产虫后。这个战术把虫后的潜力发挥到了极致。仅需八九分钟，神族就会被密密麻麻的狗和虫后吓出一身冷汗。由于虫后拥有高达9点的对空伤害和7点对空射程，少量的空军根本无法对爆狗的虫族造成威胁——这无疑颠覆了一般玩家对PvZ的理解。若不是神族还有速巨像或者速影刀的最后搏命大招，恐怕暴雪将不得不发布平衡补丁来干涉PvZ的对局。



虫后群和密密麻麻的提速狗让神族大吃一惊

另一些虫族战术大师则把注意力放在了科技树的改动上。台湾省虫王Sen就打起了速空投对抗人族的主意。在“星际1”中也有速空投ZvT的打法，但却是个冷门招数。因为“星际1”只有二级和三级虫族基地才能研究王虫的加速和装载，所以要想让空投“速”起来，就必须同时升级两个二级基地。虽然虫族可以接受额外花费的资源，但这个标志性的双升级基地太过刺眼，太容易被侦查到了。对单纯的空投来说，只要对方有了防备就很难奏效。因此，“星际1”中选用的往往是只升级装载不升级速度的慢空投。到了“星际2”，坑道虫从三本科技移到了二本，慢空投当即被彻底抛弃。很明显，如果对方在布防和视野上有疏漏，慢空投有机可乘的话，那不如干脆造个坑道虫得了，8分钟的坑道虫突袭比研究王虫装载更快，更安全，更有杀伤力。

但Sen看中的是空投战术的机动性优势。在“星际2”中，研究王虫能力的科技树有了微小的改动，只要虫族拥有一个二级基地，其他的一级基地就可以研究装载和加速。也就是说，速空投的建筑次序和和普通的攀升二本科技没有太大区别，这无疑让战术隐蔽性好了很多。

Sen在与“软球”（SoFtBalLRush，台湾省战网）的TvZ对局就采用了速空投。Sen在升级二本的同时造了大量的蟑螂，摆出要蟑螂Rush的架势，于是软球生产了坦克并摆出纵深很大的防御体系来应对。出乎他意料的是，Sen将所有的蟑螂装上王虫，地毯空投在软球的坦克周围，软球的阵地纵深立刻化为乌有，防线瞬间崩溃。



Sen利用空投蟑螂破坏人族的防御纵深

四、卓越执行之峰

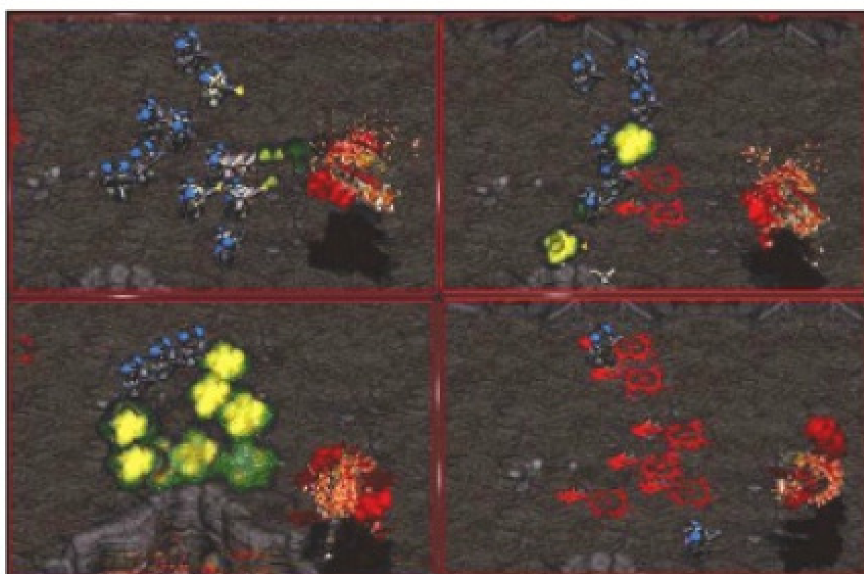
2010年10月，GSL第一季的硝烟尚未散尽，“星际2”战网各族分布统计再度出炉。虽然“水果贩子”强悍的虫族表演犹在眼前，但战网上虫族的颓势仍然没有改观。北美战网排行前200的玩家里，仅有47名虫族，所占比例还不到24%，而前10名里更是只有Slush一个虫族独苗。这样的境况让玩家们困惑不已，虫族并不缺乏“水果贩子”这样的领军人物，也不缺少战术体系或运营范例，但偏偏在整体形势上表现低迷。问题究竟出在哪里？

要回答这个问题，我们必须在战术之外，引入执行力这个概念。熟悉即时战略游戏的人都清楚，创新只是实用战术的一部分，如果没有对应的执行力，那么想象只会成为空想。虫族的整



包抄围杀是虫族的常用技巧

体颓势，其中固然有虫族玩家整体数量较少的原因，然而更重要的问题在于虫族的操作门槛较其他两族要高。无论是一代还是二代，虫族玩家们在感慨部队数量庞大的同时，对随之而来的操作量也觉得颇为头疼。“星际1”的每个编队最多只能容纳12个单位，这样一来，神族一个编队可以容纳12个狂战，而同等资源下虫族必须编成两队共24条小狗。假设神族简单的按个1再按个A来发动进攻，虫族就必须做出1A2A的操作来完成应对——后者的操作量高了一倍。所以，双线运营、双线空投之类的操作是三族通用的，而双线包夹则是虫族玩家特有的基本功。额外的部队提供了更多的用兵可能，也带来了更多的操作需要；除此之外，考虑到虫族单位低下的生命值，玩家还需要更高的操控精度。


飞龙甩尾被视为虫族最有代表性的操作技巧


无法展开阵型的虫族部队会迅速被消灭

到了“星际2”，编队能够容纳的单位被增加到了255个。这个具体数字其实已经没有了意义，我们可以简单理解为对局中编队单位无上限。这样的改动当然极大方便了玩家的操控，所谓一键在手，虫海我有，投鞭断流也不过如此。可惜好景不长，没过多久，虫族玩家们还是悻悻地改回了多组编队，因为他们发现，单一编队虽然方便，但战斗中根本无法展开阵型。后排的小狗、蟑螂、毒爆虫跑来跑去互相拥堵，场面混乱如同北京交通高峰时段的路况——不同之处在于，堵车的时候可没有坦克或者巨像在轰你。

的确，“星际2”简化了虫族的不少操作，比如建筑编队、智能建造、研究序列等等，暴雪甚至特意给虫族加了一个额外的集合点功能，让玩家可以把工虫的集合点和其他单位分开，加快了虫族的运营效率。然而，与其他两族相比，虫族仍然需要更多的操作来实现最优运营和战术构想。仅以虫后为例，这个重要的单位极大丰富了虫族的运营模式，但也带来了额外的操作。每个虫后每40秒需要操作一次孵化幼虫，每个虫毯瘤每15秒需要操作一次制造新的虫毯瘤。如果玩家正好忙于紧张的战斗而遗忘了这些细节，他们就会发现因为幼虫的短缺结果无法花掉手头的资源，或者发现因为少了几格虫毯结果无法追上对方的部队。

2010年8月，DIMAGA在欧洲战网的练习赛里用毒爆虫完胜人族的机枪加掠夺。在“星际2”战术井喷的时期，这个打法原本算不得什么新发明。然而玩家们从录像文件里发现的一个细节却迅速在网上传播开，成为虫族ZvT使用毒爆虫的必用技巧。“星际2”里移除了潜伏者（Lurker），同时也还给虫族一个新的AOE兵种：毒爆虫。这玩意儿拥有高达35点的对轻甲伤害，正是机枪兵、狂战、小狗以及各族采集单位的克星。可惜的是，它仅有30点生命，虫毯外的移动速度也只有2.5，比初级兵种或者采集单位都要慢得多。要想升级速度？可以，但需要先升级二本。这样看来，小东西在前期只能用来炸路口或者埋地偷袭了。问题是，自爆的群伤范围是以近战判定的，埋地偷袭的话得随时关注着小地图，这样又会带来操作压力。直到玩家们发现自爆虫埋地后居然可以设置“自动钻起”才恍然大悟，原来它还可以当小地雷用！于是埋地毒爆虫风靡一时，差点把战网变成了伊拉克。说实话，毒爆虫好不好用只是其次，关键在于任何减少操作量的技巧对虫族玩家来说都是莫大的福音。

在网络发达的今天，新战术技巧总能以闪电般的速度传播。回想“星际1”的年代，飞龙甩尾操作大概花了两年时间才经过转播普及到玩家中间。到了“星际2”，飞龙对抗雷神的Magic Box技巧仅用三个月就传遍了“星际”主题站点——尽管这个技巧并不如它的名字那么神奇。在这样的环境下，虫族的各种技巧不断被开发出来并迅速广为人知。不过，这些窍门大多都会增加而非降低虫族的操作量，像自动引爆这样的技巧找不到第二个。在GSL第一季的决赛上，“水果贩子”用感染虫准确施放真菌增生困住Rainbow的混合部队，配合双线的小狗和刺蛇包抄，与此同时还在空投毒爆虫不断轰炸人族的阵地。娴熟的多线控制和立体化的进攻演绎了激烈的战斗场面，战争大片般的视觉体验让观众们称赞不已，但蕴含其中的复杂操作犹如一座入云的高峰，令玩家们望而却步。

作为变化最丰富的种族，虫族玩家需要有着超乎常人的想像力来开创战术。而作为机制最复杂的种族，虫族玩家无疑还要付出更多的操作来执行这些战术。这个道理并不高深，玩家们大多也能明白。然而，明白归明白，大道理并不能替你击败对手，不能帮你扫清屏幕上的巨像追猎或者雷神女妖，不能让你的钻石积分有所增长。当人族玩家用简单的3兵营Rush结束两盘8分钟的对局时，虫族玩家还在小心翼翼地经营着一场16分钟的中盘决战。说到底，只有少数高手能够把无拘无束的想像力与一丝不苟的执行力合在一起，打造出天马行空的虫族表演和史诗级的战斗。

2010年10月，GSL的第二赛季开赛，Boxer、NaDa、JulyZerg……众多“星际1”著名选手报名参赛，弥补了上一季GSL没有明星选手的缺憾。然而，当执人族的Boxer和NaDa顺利晋级的时候，July，这位曾经三次夺得OSL冠军、一次WCG亚军、其他奖项无数的“七月虫族”，却在预选赛就被早早淘汰出局，被挡在了64强之外，无缘正赛。

“星际2”的虫族将何去何从？是否虫族是少数高手的表演和多数玩家的


雷神女妖的配置仍然是虫族的难解问题

灾难？是否会出现另一位IPXZerg来担当虫族的“救世主”？对于刚刚发布不到半年的游戏来说，一切定论都为时尚早，我们还有很长的时间去思考，去欣赏，去期待。

▶快言快语

笑看网游公司迎春“大礼”

逢年过节任何地方都会搞活动，公司搞联欢、商场搞特卖、超市搞促销。网络游戏也不例外，其实只要过节网络游戏就会搞活动，不过春节是重头戏，各大高校放假、上班族休假，千载难逢的赚钱机会，相信任何一个商家都挖空心思卯足劲头，不达目的誓不罢休。

纵观网络游戏市场，春节期间无一不是迎春节XX特价、庆新年XX热卖，不然就是各种游戏活动争奇斗艳，今天在线抽点卡、明天打怪爆极品、后天抽奖送稀有宠物，要不然就是游戏中24小时掉落奖品。一张打网撒下去，成片的玩家蜂拥而至地扑进来，大把大把钞票也就跟着滚入商家的口袋。

■河北 小狐狸

抽奖活动

可以说抽奖是商家屡试不爽的老招，但是依旧可以经常在更大网游中看到，一般商家如果想不出什么奇招，就会干脆换汤不换药，奖品设置变动一下活动就出台了。没有任何对游戏的限制，不论2D、3D，不论是MMORPG、ARPG、SRPG，抽奖活动永远都是最省商家心的。

1.NPC抽奖

这类抽奖游戏最简单，玩家只要到一个指定的地点，然后向NPC购买抽奖券或做任务获得即可。最为经典的可以数当年的《魔力宝贝》，不论是每周开放一次的抽奖活动，还是逢年过节的打地鼠惊奇蛋，不知道有多少玩家的鼠标丧生于此活动。记得当初有一个喜欢“魔力”又同时玩CS的朋友，他家里永远有两个鼠标，问他为什么他说打CS的鼠标光抽奖就点坏了好几个，全部都是抽奖的单键坏掉，所以专门准备一个便宜鼠标抽奖用，否则他钱包会急速缩水。

2.打怪掉奖券

这个相比前者会麻烦一点，主要还是看商家的心情指数。如果商家心情好，你可以组一队人去指定地点杀怪，又有经验又有可能获得抽奖券，非常美好的差事。如果商家心情不好，那必然你要吃亏，不是掉落奖券的怪物躲在游戏世界某个角落，就是抽奖券需要收集碎片，指挥你走遍游戏世界大江南北。不过最恐怖的还是掉率，如果你奋战24小时一张奖券都没有掉落到你身上，我相信你肯定会有想用Z4轰掉游戏代理公司的冲动。连奖券都没有，奖品必然和你无缘。


可爱的宠物就算不实用也大受欢迎


《航海世纪》的新年婚礼

3.天上掉馅饼

这类抽奖可以说是最简单、参与率最高的，只要你进入游戏就可以参与抽奖，最偷懒的方式就是：XX游戏迎春大奉送，登录游戏即可有机会获得抽奖券，在XX日找XX进行抽奖，最高奖励是特级XX。稍微狠一点的游戏公司会设置如：到达XX级才可计算在内，或者在线必须XX小时才会参与到活动中来。同样的模子，只是内容稍微做一些变动。这类活动一般都是在时长游戏中看到，不过有一些道具游戏会把级别定得很高，只要到几乎都有奖券，只是中奖率和奖品实在不敢恭维。

特价·限量·礼包

在这个道具游戏盛行的时节，道具商城相信各位玩家已经不再陌生，甚至可以说道具商城是一些玩家每天必定要去的地方。那么春节期间商城肯定会搞些活动来回馈玩家，让玩家们笑着把钱放进商家的口袋里。

1.礼包

礼包是春节必不可少的，里面大多是一些游戏里好看的衣服和一些没用的零碎，或者是一些练级必需品和不起眼的道具，总之这个礼包里肯定是有用和没用的物品混杂而成。而且礼包针对各种玩家，有些玩家喜欢装备，有些玩家喜欢练级，有些玩家喜欢道具。这些东西放在一个礼包里，价钱会比单买要便宜，有一些玩家看了就迫不及待的买下来，但是不知道这些玩家有没有考虑过，里面的东西真的是你都需要的吗？你只单买你喜欢的东西会比买个礼包贵吗？

其实这个就是商家抓住玩家的一个心理，如果单独放着一部分玩家肯定不会去买。比如说最常见的游戏里的喇叭，很多玩家其实心里都不喜欢，而且平时也不会去买来用。但是用过以后难免会有人继续去买来备用，许多

玩家都下定了决心不买喇叭，但是用过以后都跑去买了。

2.特价、热卖商品

特价物品一般会有两种，一种就是平时很火爆买的玩家非常多，过节了游戏中的玩家比平时更多了，所以道具商城搞特价，这样买的玩家会更多，甚至有玩家会抓住这个机会多买一些储备起来。另一种就是平时卖的不好的道具，但是特价以后会吸引一部分人来买，因为很多玩家有便宜不占他就会不舒服，看到特价和打折肯定要进去看一看，哪怕是自己看着顺点眼的东西都不会放过，也不想想买回去自己会不会用到。

中国人有一个特点就是爱凑热闹，玩游戏许多玩家也是一样，如果一个东西非常火爆，在玩家中非常盛行，那么许多玩家就觉得自己要是没有就是不入流，甚至会觉得比别人低一等。这类玩家去买东西都会选择热卖商品，因为一般大众口味都不会特别难看。有一些是商家专门搞出来的"热卖"，好看、经典、贵，但是因为是热卖，所以玩家就不管三七二十一直接抱回家。

3.限量销售

春节的特色是什么？唐装、饺子、祟（年兽）、压岁钱。

唐装

道具游戏在这个时候必然会推出限量套装（外装），限定时间为过年前后，时间一到将撤除唐装的售卖，不论这套衣服的价钱如何，单单一个平时无法获得就会吸引很多人。唐装是中国的传统服装，特别在这里介绍一下，今天的唐装并不是唐代的服装，其实"唐装"基本上是清末的中式着装，"唐装"说法的由来也有些"出口转内销"的味道，外国人称"华人街"为"唐人街"，自然把中式服装叫做"唐装"了。窄袖衫襦、长裙、胡服……这些服装在现实生活，一般情况下尤其是女生很少有人穿着出门，在游戏里一切都有可能，机会来了哪有不把握的道理，于是乎人民币就大把大把滑进了商家的口袋。

祟（年兽）

祟（年兽）在游戏中算是宠物，尤其是在大话西游里，可以说是价值小万元的神兽。这个宠物只有在过年的活动里才有可能获得，是游戏里独一无二最厉害的宠物宝宝。在大话西游里这个宝宝是非卖品，只有过年的活动任务才有机会获得，加上能力非凡所以身价火爆。在其他游戏中祟也是过年的抢手货，可能是宠物，可能是Boss，可能是称号，但是无一不是限量春节版。或者是在线的时间或者是游戏商城，总之你的点卡会变成真正的"压祟钱"。

饺子、压岁钱

这两样都是中国的传统习俗，那么在游戏里出现的方式也就非常的独特了。饺子一般都是以料理或者是药剂的方式出现，通过做任务获得，吃下去以后可能是恢复玩家的HP、MP，也可以是给予人物一定时间的特殊属性，也有游戏干脆把饺子设定成洗玩家人物点数的道具。获得的方式也多种多样，有可能是让玩家去打怪收集材料然后找相对的NPC合成，也可能只要玩家完成特定的任务就可以获得，也可能只允许某种职业的玩家可以制作，但是材料需要大家收集。总之商人的脑子永远是最厉害的，只怕我们做不到不怕游戏商想不到。

压岁钱更简单了，有游戏把压岁钱设定成任务奖励的红包，玩家打开以后随机可以获得一定数量的游戏币，但是很多游戏都把它设置成一种道具，玩家携带以后附加属性，又或者得到特殊的称号，这样一来玩家们需求就广泛了，在一些游戏中有很多玩家都是称号收集爱好者，一个绝版或者独一无二的称号可以让玩家疯狂很久，所以说玩家的钱真的很好赚。

充值回馈、充值送好礼

这个比较狠，其目的就是为了让玩家多多的充点卡。很多玩家非常费解，点卡什么时候都是充，现在多充有好处为什么不充呢？不过也有很多玩家回头会大喊，要不是充了点卡我就不玩了，也有玩家抱怨充了那么多点用不完。

充值回馈是很实用的方法，对玩家来说百发百中，比如说充值1000点点卡送100点，那么玩家就会拼命的充点卡，记得有一位朋友在玩游戏正好赶上充值回馈，他一口气充了1000人民币的点卡，自己当时还觉得大赚一笔，没有几个月就觉得游戏索然无味，于是放弃了游戏，那些点数就静静的躺在那里等待过期。

充值送好礼比充值回馈下手还要狠一点，因为充值回馈的话还是有玩家会考虑，这么多点要用到什么时候，但是充值送好礼就不一样了，尤其是送游戏里玩家所需要的东西。曾经有某网游充值有机会获得非捕捉宠物，一位玩家就为了这种宠物一口气充进去3000块钱的点卡。也有游戏是送道具等等物品，到目前许多商家发现，网络游戏送礼物还是送游戏里的比较吸引人，因为送现实的礼物有一些玩家不感冒（如：手机）。

网络游戏运行商是挖空心思赚钱，玩家有一些明理的还可以自制，有一些不明白的自以为赚到了，其实正在顺着运行商画的道一步步往坑里走。目前周瑜打黄盖类型玩家渐渐增多，有钱难买我乐意我喜欢所以我掏钱，运营商就喜欢你们这类玩家，没有了你们游戏估计少一半的收益。不过说句心里话，谁的钱都是辛苦赚来的，花出手之前还是先斟酌一下性价比再出手比较好，否则这钱真花得一点意义都没有。P



《华夏》春节投名状活动



厉害的RMB玩家

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶深度关注

3D立体网游的荣耀与喧嚣

2010年9月，网易旗下游戏《天下贰》推出新资料片《幻龙诀》，力擎3D立体网游大旗。不仅让代言人韩庚拍摄了立体游戏宣传片，而且在免费送光盘的同时附赠红蓝立体眼镜，通过多层次的推广活动表现出试图营造新鲜网游视觉体验的决心。立体网游第一次如此旗帜鲜明的出现在了众多媒体的报道中，出现在了玩家的视线里，出现在了运营商的竞争项目中。据媒体报道，年内包括武神世纪《神话》、久游《勇士OL》、岳览时代《蛮荒》等在内测试或开服的3D立体网游已有近10款。

3D立体网游以风潮式的宣传攻势登上了网游世界的舞台，对于玩家而言却仍然是异乎寻常的神秘：是简单类似《阿凡达》般特效，还是有更独特的视觉侧重？而从业者则更加关注3D立体网游的喧嚣背后的产业观的思考，毕竟这对产业而言仍是一块无人涉足的处女地，众多开发商的跟风涌上似乎预示着一个繁荣的前景，然而事实真是这样吗？

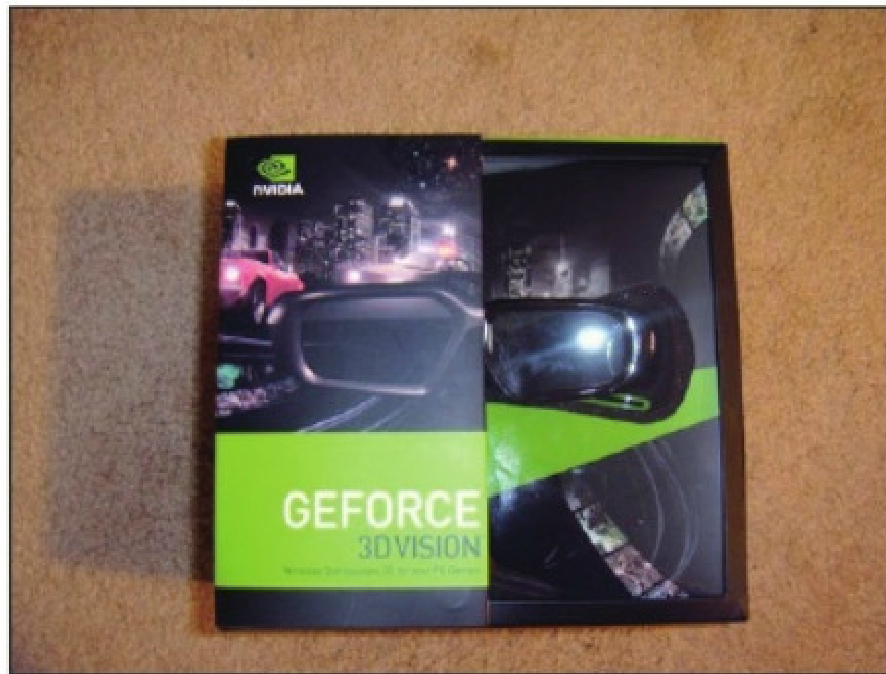
■湖北 布列瑟侬

网游视觉进化回顾

视觉表现是网络游戏最重要的外在要素，它能够带给玩家最为直接的感官体验，这种“第一感”可使玩家暂时忽略游戏表现背后的数值策划、游戏平衡甚至游戏背景。其特点决定了好的视觉表现既可赋予前期网游推广巨大的潜力，同时对营造完美的网游环境，提升网游自身品质具有毋庸置疑的核心地位。有鉴于此，网游开发者一直致力于变革网游视觉表现，以满足越发挑剔的玩家需求。

从现状看，网游视觉表现经历过5个时期，即文字网游（MUD）、2D网游、2.5D网游（伪3D）、3D网游及目前非常“火热”的立体网游。


2D网游代表作品《大话西游2》，具有强烈中国风



NVIDIA的3D立体幻境


3D枪战类代表作品《穿越火线》，强调真实感

文字网游的载体和表现都是文字，玩家通过文字命令控制自己的角色做出制定动作，触发相应事件，从而完成交互，所谓视觉效果也不过是屏幕上一行行的指令性文字，代表作品如《风云天下》。

2D网游是网游从文字界面到图形界面变革的重要阶段。角色、场景、指令按钮等均由图形构成的界面简化了游戏的操作难度，降低了玩家门槛，更重要的是各种数值都能可视化的现实，在视觉表现方面增强了界面的亲和力。本土化的画风也使得游戏要素更为丰富多彩、特色明显。如代表作品《大话西游2 Online》水墨画风的神鬼描绘，其本土号召力自然非同凡响，几乎垄断回合与西游背景网游。

2.5D网游是网游2D化到网游3D化的过渡产品，因而也被称为伪3D，一般来说可分为两种形式， 3D地图2D角色与2D地图3D角色。2.5D是一个重要的视觉过渡期，既融合了2D网游的特点，又融合了3D网游的特点。其中部分游戏已经呈现出3D感，如镜头旋转等。2.5D网游既没有2D的唯美感，又难以达到3D的真实度，但尽管体验并非那么完善，也是网游发展的重要探索。代表作品如畅游的《天龙八部Online》。

3D网游是网游视觉表现的鼎盛与繁荣期，也是目前主流网游的呈现载体。3D游戏世界中的每个物体都是一个个立体对象，都在游戏世界中占据着其存在的长、宽、高三维空间。玩家视觉所见范围均是以玩家所扮演角色的眼睛为视点，因而玩家在3D游戏中能够拥有真实感与存在感。这种视觉体验大大突破了2D的第三视觉体验，如腾讯代理的《穿越火线》等枪战游戏只有通过3D途径才能描绘出枪战的真实感。

网游的视觉表现并不是独立的各个阶段，而是呈现出逐渐递进、层层交融的状态。比如，目前的2D网游贴纸多通过3D式的绘图方式绘制，因而

虽然是平面的却能呈现出3D般的效果，而许多3D网游也更重视2D的材质制作，希望通过细化纹理弥补3D带来的块状感。同时，新的游戏引擎也对提高游戏素质起到了巨大的作用。

立体电影引导下的立体网游

如果说3D是一种技术标准的话，立体网游确切标榜的是一种视觉感受，而非一项技术标准。立体网游需要通过外设眼镜来实现，玩家通过戴上专用3D眼镜玩游戏，在游戏中体现立体感的游戏角色和场景，从而感觉非凡的真实感。

立体网游产品概念来源于立体电影。

立体电影起源很早。1839年，英国科学家查理・惠斯顿爵士根据“人类两只眼睛的成像不同”原理发明了一种立体眼镜，让人们的左眼和右眼在看同样图像时产生不同效果，从而营造出一种立体感，为今天3D眼镜奠定了基础。1922年，世界上第一部3D电影《爱情的力量》诞生，片中以指向观众的枪、扔向观众的物体为噱头，情节单调但是开3D电影的先河。真正让立体电影大红大紫的却是80多年后美国导演卡梅隆创作的《阿凡达》，该片凭借出色的立体感官技术所带来的卓越视觉感受横扫全球票房市场，一举登顶票房冠军王座。

同为娱乐业、同样追逐视觉效果与感官体验，电影业的立体风潮所带来的暴利迅速感染了游戏业从业者，特别是在竞争日益加剧的市场环境下，率先出手将直接决定其后所处的市场位置。顺应风潮的也有不少硬件厂商，如NVIDIA公司便适时的推出3D Vision和3D Vision Surround技术套装（包括眼镜外设等），其携带立体幻境环绕的渲染能力达到上一代顶级游戏配置的3倍，为玩家提供逼真的视觉体验效果。

软件商与硬件商的密切配合，使得市面上越来越多的游戏开始主打立体牌，国外的单机游戏如游戏版《阿凡达》、网络游戏如《魔兽世界》均进行了立体化的尝试。在国内的2010 ChinaJoy上，众多的网游厂商多提供自己旗下的立体网游试玩，如网易的《天下贰》、腾讯的《战地之王》都纷纷提供顶级配置的电脑供试玩用，新的竞争点已经不言自明。

市场蜕变下的立体网游面面观

玩家的追捧度永远不是网游运营商“一厢情愿”的事情，立体网游至今也只能说仅仅是起步阶段。从市场反响看，多数玩家仍是将立体网游看作神坛圣物般可望而不可及。现状看，立体网游的确面临诸多的局限与挑战。

就技术本身而言，立体网游技术代价高昂，性价比低。实现立体首先



韩庚代言《天下贰》并拍摄立体宣传片


2.5D代表作品《天龙八部》，画质略显粗糙


微软最新体感游戏机Project Natal

需要硬件成本，3D立体技术的核心在于立体眼镜。通过3D立体眼镜，玩家才能真切的感受到“呼之欲出”的视觉效果，如果没有了立体眼镜这一“视觉窗口”，任何努力都是枉然。然而据官方报价，仅一套包括发射器与立体眼镜的NVIDIA3D 3D立体幻境方案就高达1400元，相比而言目前市场中的顶级显卡也不过千元左右。这极大提高了目前玩家的准入门槛。

对游戏运营商而言，3D立体网游在视觉效果上尽管具有极大的优势，但相应的有着较高的技术门槛和硬件需求。一方面，游戏引擎的开发过程不仅需要投入大量资金和精力，还要承担不断修正调整甚至推翻重来的风险。另一方面，3D立体游戏的运行数据量通常可以达到2D游戏的数倍，因而运营商必须使用高品质的游戏服务器才能达到好的运营效果和用户体验。极高的投入却面临着低回报率的风险让不少游戏公司望而却步。

就用户体验而言，现阶段的3D立体网游并没有表现出卓越的操作感。立体网游强调纵深感与视觉冲击力，而纷繁的视觉表现常常会影响到游戏的操作性。长期以来，多数游戏厂商不断简化操作界面，优化UI设计。太过绚丽的网络游戏并不见得会受到玩家的欢迎。在3D立体网游中，鼠标指针由于视觉偏差容易产生纵向深度偏离，因而其精确度无疑会因玩家受到视觉误导而大大降低，这对一些强调操作的游戏而言带来的影响无疑是致命的。

对用户健康而言，3D立体网游可能可能会引起用户的不适感，从某种程度上影响用户的健康状况。观众在看立体电影过长时常常有强烈的不适感，然而立体网游与立体电影相比，其一，立体网游的本

质仍然是网游，是一种需要较长时间参与的交互行为，因而其在线时间要远远高于一部电影的时长；其二，网游是一种需要操作的娱乐形式，而非电影式的画面跟随，因而在3D环境里面更需要平衡感和稳定感觉。当玩家在玩立体3D游戏时，情境的高逼真度会让其视觉系统做出错误判断，以为自己正做剧烈的运动，而其运动器官却没有丝毫疲劳感，进而使得大脑产生矛盾，发出晕眩的指令希望人体能够制止这种“错误”。此类体验类似于晕船，即使对身体并没有那么大的损伤，但感觉确实是极其不舒服的。

立体网游的概念意义

既然3D立体网游有这么多弊端，技术有如此缺陷，技术与产业本身匹配度不高，为何众多的运营商仍抓住这一“救命稻草”不放手呢？

高技术本身是一种概念化的手段，当前阶段运营商所标榜的网游视觉技术革新，与其说是一种技术研发投入，不如说是一种概念营销途径。玩家到目前为止所理解到的3D立体网游不过是对《阿凡达》等立体电影映像的嫁接，多数“受感召者”简单地将立体电影表现与立体网游表现等同起来，而真正切身体验过顶级视觉装备玩网游的玩家又有多少呢？怎样的网游体验才能与IMAX巨型屏幕中的视觉冲击感相匹敌呢？

当前的网游市场格局既定，各个网游



MUD游戏时代代表作《风云天下》，文字就是一切



体验立体游戏的玩家



立体电影代表作《阿凡达》

巨头瓜分大蛋糕中的百分之八九十，小厂商只能分剩下的残羹。而在产业常态中，无论在领先集团还是落后集团中，竞争急剧激化，真正能够通过内测到公测进而上市的游戏极其有限，很多游戏还未出襁褓就因为开发或者运营阶段的问题回炉甚至被扼杀。同质化、抄袭模仿甚至成为一种病态的节省成本的行业惯性，很多公司已经不再寄希望于研发能够占据优势地位，而是开始投入巨大的人力、物力、财力，努力的在推广营销中寻求生存之路。

在3D立体网游新技术的市场准入期，新技术本身无疑是推广中最具潜力的噱头。鉴于目标受众对技术的不了解，可以用其浅层含义中的“绚丽视觉感受”形成强大的吸引力，能够隐藏技术所造成的一些不利因素，这样的概念炒作很容易成型，也很容易起到效果。

在《天下贰》的3D眼睛及光盘申领页面并没有对3D视觉表现有更多、更理性的描述，更多的语汇是“绚丽、视觉盛宴”等形容词，对立体技术对玩家体验感受的影响多采用避实就虚的态度。在笔者收到的“天下贰光盘套餐”中所谓的3D眼镜也不过是成本仅1元的红蓝纸质眼镜，在体验中不仅没有3D的感觉，而且有极强的不适感。无论从包装还是形式，《天下贰》的3D立体体验只能说是一次很好的概念推广尝试。

当然，从目前很多报道中不难看出，很多开发商还是有意占领这一视觉表现的技术制高点。毕竟长期以来，在视觉方面的变革都是整个行业的大势所趋，而每一次的变革都带来的却是市场的重新分配。谁能够率先将新技术把握好，谁就有可能成为下个游戏时代的行业领跑者。

立体网游的前景悖论

立体游戏终将会在家用机市场被完善并被普及，这是新技术带来的必然改变。然而立体网游的3D立体化或许将只能成为一个过渡，退一步说至少需要一个极其漫长的过渡期。

3D立体技术与休闲类网游的匹配度比较高，比如舞蹈类网游，简单的操作当然追求终极的视觉体验与真实感，然而对于目前市场上数量最多的MMORPG形式而言，过分追逐视觉表现进而影响到操作感不能为玩家所容忍，因为它违背了此类游戏的终极追求——竞技与征服。3D网游的眩晕原理决定了从技术上解决这种不适感的可能性极低，试想如果一款游戏如此的华丽，却带给玩家强烈的眩晕感以至于PK连连战败，相信玩家多数会考虑摘下3D眼睛。

3D立体游戏是一种不完善的体感游戏形态，它太过强调视觉感受而忽略了玩家身体的协调性，因而其过渡性强。不稳定性决定了其终究会被全方位的体感技术所取代。

3D立体网游的市场表现究竟表现如何，一家之言终究难以准确预测，一切最终还待玩家给出答案！

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶快言快语

聊个网游

中国特色娱乐文化的点无非三个：仙、侠、武。在技术还不足以让熊猫蹦跳着上舞台的今天，功夫片扛起了影视行业的大鼎，武侠小说成了畅销书的一面旗帜，而修仙，很大一部分上托起了中国特色游戏的出路。

十余年国产游戏的发展历程中，无法避免的要谈到仙侠文化对于整个单机游戏市场的中坚作用。从引起轰动的《仙剑奇侠传》到如今话题不断的《古剑奇谭》，以及《轩辕剑》，《幽城幻剑录》等一系列不仅著名，并且是兼具游戏性和故事性的出色RPG，它们都是国产游戏最拿得出手的部分。

然而，单机游戏这条路是一条窄路，在中国目前十分不利的大环境下，整个单机游戏开发环境十分悲壮。于是，如何能将自己的RPG游戏梦想寄托在红红火火的网游身上，让理想和现实能交相辉映，成了很多游戏厂商不断探讨的问题。

有过《金庸群侠传OL》的成功和《仙剑奇侠传OL》的失败之后，我想如今这款依据聊斋故事改编的《聊个斋》，很好地反映了这么一个趋势，以及一些或许能看到未来的路。

■湖南 Disillusion

还是从游戏说起

不同于同时期《龙之谷》和《神魔大陆》的盛大宣传，《聊个斋》的宣传手段可能并不算太高调，笔者之所有会接触它也完全是偶然，一款由全新团队开发的首个网游，即便有《天下贰》大名在先——但很遗憾笔者没玩过——也是完全是冲着许久没有碰的“回合制”三个字去体验的这个游戏。毕竟不管是第一款PC单机还是网络游戏，笔者都是从回合制游戏开始的。在“英雄传说”系列跳槽，外国RPG配置要求愈见高的情况下，笔者已经有点手痒了。

而下载客户端后，虽然当时仍未开服，但游戏给我的第一印象非常好——这完全归功于出色的美工。

《聊个斋》，从名字就是赤裸的中国色，整个游戏的2D美术部分表现十分可圈可点：简朴素白的登录画面，扇形水墨的读取界面，以及颇具中式风格的人物立绘，都使的游戏在外观上拥有一种独特的中国味。然而，你应该注意到了，我强调了2D这个词。没错，作为一款类似于“仙剑4”和“古剑”的3D写实回合制游戏，整个游戏的流程是全3D的，本来笔者还担心能不能自由拖动视角，但好在游戏提供了这个功能。整体游戏的3D建模质量应该和“仙剑4”差不多一个水平，战斗时的视角自动切换也颇具魄力。虽然很多细节还是有问题，但就画面表现力来看，个人认为《聊个斋》还是略胜一筹。当然了，“仙剑4”发售已经几年了，但因为《古剑奇谭》使用的是“The Elder Scvolls”引擎，而《聊个斋》的引擎究竟是自己开发还是师从何处笔者并不清楚，所以权当委屈了一下“仙剑4”。因为它们是笔者觉得在同一个技术条件下能够做出来的不同作品。

3D是一个发展趋势，RPG的3D化的必要性已经由FF7证明，也就无需多费口舌。虽然偶尔出现的2D游戏的确能给人耳目一新的感觉，但对于如何诠释RPG最重要的东西——“世界观”的表现力来看，能给人切身实地感觉的3D还是大流。“仙剑3”的尝试较为取巧，作为“仙剑”系列第一款3D游戏，它放弃了仙味而是用了卡通化的3D技术，这使得“仙剑3”多少掩盖了技术方面的不足。而从“仙剑4”开始的写实3D，人物表现力不够，动作生硬的问题就一个个冒出来了。《聊个斋》在这方面可以说弥补了一些，剧情对话的同时画面不是死的，更重要的一点是他拥有全程剧情语音，这是《古剑奇谭》要DLC才能提供的服务。其实面对“仙剑4”只有背景音乐的对话时，笔者无数次地恨不得厂商们好歹放个类似于GBA上《黄金太阳》或《逆转裁判》的打字音效出来，就算这个可能破坏游戏氛围，那弄几个语气叹词的配音应该问题不大吧？在如今AVG都能做出打击感的国际游戏界，一个只能看着几行字的剧情流程实在是让人想跳过——《聊个斋》则让其能够在一个玩家可接受的限度内，甚至更好。



漂亮的登录画面



游戏界面十分古色古香，美工算是该游戏最出彩的一个地方

再谈谈剧情，这点上“仙剑”的原创剧情一直处在一个尴尬的境地。不如“轩辕剑”可以拿历史做文章，“仙剑”系列的剧情一直有点厚度不足，哪怕是当年的“仙剑1”，回头一想其实剧情还是蛮狗血的。《聊个斋》作为网游如果想去弄什么原创剧情，就不仅仅是买椟还珠舍本求末，更可能的结果是卖力不讨好。于是它也选择了讨巧的方式即改编名著，整个游戏大致剧情就是玩家作为一个伴随着蒲松



小倩

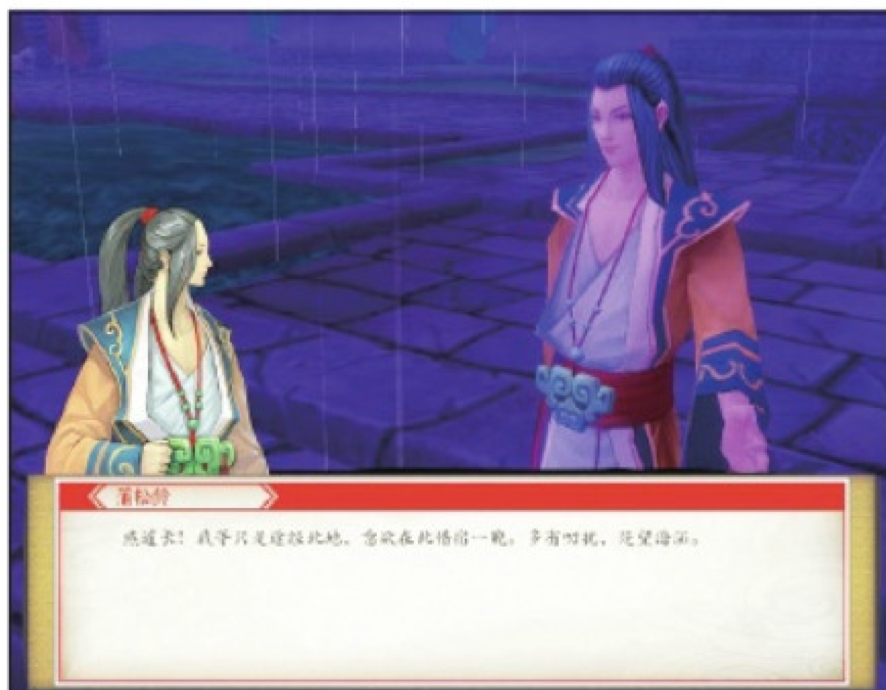


宁采臣

龄的角色去随他体验《聊斋》里的故事。这样出问题的概率很小，当然了，自然谈不上出彩。反正就目前来看，原创的剧情部分还是满一般的，然而一旦原著情节串出来，就能引起玩家共鸣。游戏使用的是“点式剧情”，即练级方式随意，到特定级别即可观看剧情演出。这样的确是网络游戏的做法，而剧情之后的奖励则是以《聊斋》人物命名的宝宝。不管是从外形还是实力来看，这都是很大的诱惑。



燕赤霞



蒲松龄

最后，我想重点说说战斗系统。

这是《聊个斋》最大的创新也是卖点之一——九宫格。其大概意思就是，使用了站位的移动来代替了不同的技能施放，如果想要使用不同的技能，你就必须要改变站位。第一排只能使用战前设定好的武术技能，第二排则是仙术技能，第三排辅助技能。武术技能只能攻击第一排玩家，仙术则可以任意。换言之，游戏将平常RPG战斗中几乎不存在的位置提高到了一个非常重要的境地。

战斗中通过走位来躲避敌人的攻击以及通过限制对方走位来阻碍对方的进攻，都成了游戏中的必修课。仙术的使用则没有采取通用的MP模式，而是采用了可以缓慢自动恢复的方式，每种仙术都有其上限的疲劳值的设定，这使得仙术师们不可能总在能够使用仙术的地格上停留。某些技能能够链接或者破坏对方阵形，让一些战术上配合也得以实现。比如一个麻将上“五饼”字型站位的敌阵，十字形的仙术将极其尴尬，但只要在“五饼”中间的空格处使用鹿皮翁的旗帜技能召唤出一个隶属于敌方的单位，就可以让本来没办法攻击多个人的仙术成功造成大范围伤害。再比如，某些物理攻击技能存在“击退”的效果，可以有概率将敌人强制性后退一格，在拥有先手权的情况下，把对方一直压制在只能辅助的格中，就能够控制敌人的输出火力。另外，战斗系统还引入了类似于“连击”的“气势”，和“浮空”“击倒”两个特殊效果，伙伴之间的连续攻击也成了挑战默契和增大战斗流畅度的客观力量。药品的使用则采取了血量低于多少自动释放并且延时一回合才能生效的设定，这让整个自古以来“打”－“吃药”的RPG战斗循环得到了一个很好的改善。



令人一头雾水的数据，是国产网游一个很大的通病

好一些的同伴，一般都是聊斋人物

最后，由于换排是每个回合结束时需要经过投票来决定的事宜，组队的玩家都拥有一票否决制。玩家之间的沟通也在游戏过程中扮演了重要的地位。

从实际效果来看，PvP方面自不用说，两队玩家之间的斗智将成为很大的看点。而PvE方面，将不再是回合制例行的枯燥，躲、守、攻将时刻需要玩家选择。熟悉Boss的技能释放和特殊效果，并且有规律和预见性的做出对策，让游戏有了一丝《魔兽世界》的味道。

然而，这只是理论上的情况。

一个好的系统放在那里，需要的是漂亮的数据模型以及精妙的设计。尤其是当系统开始复杂的时候，很难保证游戏的平衡性和趣味性，在暴雪都只能一个补丁一个神的现状来看。我不大认为开发公司能够将这款游戏的战斗系统运营到一个严谨如桌面游戏的程度。在游戏还处在测试阶段的现在，其实大多数战斗基本都能通过“自动战斗”来解决。当硬实力远比战术方面的策划来得重要的时候，战斗系统就将只是个噱头。

当然了，这总比“仙4”的战斗系统好。我倒很希望“仙5”能够用上这个中国味十足的《聊个斋》战斗系统，并且能够提高小怪的战斗质量而不是数量。

然而，这毕竟是网游

网游与单机游戏的最大不同是什么呢？玩家不同。

即便是如笔者一般网游单机通吃的玩家们，很多人也是抱着不同的态度去面对网游和单机游戏。玩“仙剑”的时候，他们会仔细地读剧情，而网游的话，多半人就直奔满级而去了。在剧情任务中，笔者组队的队长就毫不犹豫直接跳掉了聂小倩的剧情，弄得笔者只能重新建立了一个号来看看剧情。

这种现象绝不罕见，相反的，因为上面提到过的战斗系统完全是全新并且革命性的，上手度自然不会简单。游戏公司自然明白这一点，于是他们做了一个介绍了基本玩法的序章剧情来作为入门指南。但中国的网络游戏玩家们又怎么会去看那玩意呢？即便你选择跳过时有明显的“跳过你就可能玩不懂”的提示，新手区内还是大片“这游戏怎么玩啊？”“X，战斗系统什么啊，乱七八糟的”“玩不懂！玩个网游还这么麻烦”。说实话，笔者当时很是恼火，许多用心去玩的玩家更是直接朝他们开骂。中国游戏的创新精神，多少就这么毁掉了。

运营商的反应很快，他们马上在第二天的版本中加入了一个无法跳过的战斗系统略解。面对这个情况，我只能是一声苦笑。此地人傻钱多速来，其实傻人的钱也不是那么好赚的，WoW党们的优越感也多半源自于此。

网络游戏中，运营商扮演了一个非常重要的地位。《聊个斋》这次的公测实际上内容还是相当不完善的，很多地图都没有NPC提示，虽然单机游戏是不需要这玩意，但被自动寻路宠坏的网游玩家们怎么可能能够容忍用坐标找人的麻烦？练级过程中的枯燥是回合制游戏的一大通病，于是在三天之内，运营商放出了大量方便升级的活动。但是这些活动很大程度上是破坏了“聊斋”整个游戏的意境，充满了浓厚的铜臭味。整个游戏呈现出两个极端，十分弱智又俗气的升级流程以及社交环境，和明显经过雕琢的美工设计以及过场剧情。于是乎，很多人（包括笔者）都是三开（游戏组队上限为三人）来玩这个游戏的，这使得《聊个斋》完全成了一个单机游戏，往往很多需要组队的任务叫人都比较困难。

回到公测之前，《聊个斋》做过一个调查询问收费形式是点卡还是道具，单就目前已经赫然出现的“商城”来看，结果已经不言而喻。然而即便是零门槛，游戏目前人气算是比较低迷的，笔者所在的服务器感觉总共就100来号人，冷清的世界频道和空荡荡的地图，让有时候你又错觉你正在玩一个单机游戏。而笔者现在进行游戏的动力，只剩下去看看接下来的剧情和体验新的聊斋人物宝宝的特色。明明用上了独具特色的美工和系统，到头来游戏的内涵还是落得个惨淡下场，这究竟是谁的悲哀？

网络游戏分为两块，游戏和运营。游戏方面《聊个斋》给出了一份令人算是满意的答卷，虽然打着测试名头的它还有很多细节不完善，比如场景的匮乏、可玩性的低劣，和那个只有10来个NPC的主城。但这些毕竟都是之后可以更改的，整个游戏的架子还是搭得不错。然而，在开发人员用心去做了一款游戏之后，能不能把这个架子丰满起来，成了运营商的难题，也是困扰绝大多数道具收费模式网游的难题。酒香不怕巷子深，但装在夜壶里的酒，真的有谁想喝？



读取界面美工设计都很出色



之前还是空空荡荡的地图，现在终于是有了NPC位置提示



简陋的任务系统——笔者十分受不了“玩法”这个词



更像是噱头的飞天系统

教练，我想做单机

几天约10个小时的游戏过程中，我无数次得出这种感觉——这是一群想要做一款出色的单机游戏却被市场所强暴的开发人员们。在聂小倩剧情的最后，甚至出现了这样一句总结：不知道3年后的今天，我们的约定是不是能够实现。虽然这表面上是在为之前剧情中聂小倩与玩家约定好3年后再度相会的伏笔做圆场，但整句话字里行间透出的意思，却总让人感到一股壮士垂暮的悲壮。《聊个斋》的寿命能有3年就将是很不错了，但3年之后，有多少人又真的能实现一些他们年轻时定好的约定呢？比如，用网游赚来的钱，去做一款自己梦想中的单机游戏。

这只是我的臆想罢了，但祝愿所有仍走在国产游戏原创路上的兄弟们，加了个油。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶快言快语

同仁同人

对于我们而言，同人或许不是一个太过陌生的词汇。虽然不少人为这个词汇的出处，展开过一番深入的分析考证，认为词源为来自易经的“同人”一卦。可是就像“教授”这个词组一样，虽然字同词同，但是当前的某种特定含义已然不作故往的解释，因此本文还是以当前流行释义解释，把它的源头归于近代的日本。

同人在上世纪末通过日本动漫画等渠道为众人所知。日本，这个动漫产业大国自ACG产业链形成以来，使得其受众与文化相互共享，并且整合交融而使得产业链的粘合度越发增强，从而也为ACG领域引入更多的受众与创作者，可谓是承前启后的重要一环。同时在同人一词流行卷开来的同时，游戏同人的文化也由于带有强烈的共鸣性，逐渐为国内所熟知和接纳。当然，同人创作，也不是日本和欧美同好们的专权，在国内，同人文化的普及和风行等多种原因，使得国内的同人、尤其是游戏同人作品如雨后春笋般数不胜数。那么，还是让我们见微知著，由浅入深，从概念说起。

■四川 黑箱

何谓同人?

——志同道合之人。



棋魂

同人一词来自日语的“どうじん”（Doujin），本意是指代有着相同喜好或想法的人们，后来更多和作品联系在一起，构成了“同人作品”一词。而后，同人作品也被简称为“同人”，其最主要的含义涵盖两方面：其一，从原作衍生而来，保留原作的部分或全部架构，并且加以延展和拓宽，甚至根据创作者的理解加入新内容的成品；其二，非商业化，出发点为自娱自乐的原创作品。不管怎么说，同人这个词，很明显从带有一种自得其乐的关键性质，而非赤裸裸的商业产物，这也是同人文化的核心之处。正所谓：我为兴趣我为爱，一切变得不存在。

——自己动手，丰衣足食

上世纪末曾经出现国一部极为热血的体育题材作品——《篮球飞人》（也译作“灌篮高手”），在掀起收视狂潮的同时，作品中那些性格鲜明的人物也各自拥有自己的拥趸。而原作者井上雄彦对大多数角色的描写都属于电光石火间的惊鸿一瞥，而他们的Fans却不免对自己心目中的翩翩少年浮想联翩——一时间为剧情着迷者有之，为人物倾倒者有之。然而原作早已落幕，留下的悬念和空白只好让它存在，唯有自己动手才能丰衣足食——这就是衍生同人产生的大致途径。

而这道理用在游戏上也一样，不过必须要注意同人和改编的区别，“非官方性”是一个很重要的界定，不过随着时代的发展，逐渐也出现了“官方同人”这一说法，因此同人的概念也越发广阔起来。

耳熟能详的金庸同人

——关公战秦琼

我们熟悉的例子说起，金庸小说显然是个很好的范本。

就如我们在《功夫之王》的电影里面对李连杰和成龙不痛不痒的对打表示毫无感觉一般，关公战秦琼的套路在现在看来早就已经落了俗，然而就像做一道炒白菜，黄蓉和老顽童的成品绝对不在同一水平线上，这种酒瓶装出的新酒却不能一概而论。早在上个世纪末，由河洛工作室开发的《金庸群侠传》单机版的出现可谓是开创一代游戏方式，这款将金庸小说精华撷取编撰并且整合起来的作品，虽然现在看来多少有点粗糙简陋，却无疑是后来者的良好模范。比如在千禧年之后出现在玩家面前的《金庸群侠传Online》（简称《网金》）。



东邪西毒



篮球飞人

而不得不提的是，在网络上，也有爱好者将《金庸群侠传》的单机版一代一代做出同人，一位名叫“半瓶神仙醋”的网友制作了《金庸群侠传》的续作，总共2代，是不论剧情构思都较为有意思的同人作品。主角和一代一样是个名不见经传的江湖小虾米，不过区别是没有从现代穿越到金庸的武侠世界中。同时在这两部同人作品里，赵敏等一代中没有出现的角色被补充了进来，丰富了“金庸群侠传世界”的整体架构。

——借皮一用的《东邪西毒》

此外，相比不少人也听说过《东邪西毒》这部电影的大名。作为一部仅仅借用了金庸小说《射雕英雄传》中出场的主角以及部分人物关系、并增添原创角色和剧情的作品，这堪称典型的同人意味极强的电影。而与之有关联的一部名叫《东邪西毒Online》的网页游戏，虽不知在版权上是否与王导达成了协议，但从官网上来看，无疑也可以作金庸同人的再次延伸。

受众广阔的“仙剑”与“轩辕剑”

另外不得不提的是国产游戏的一大分野——武侠RPG。在这个分类中，仙剑与轩辕剑永远是粉丝群众多的两大阵营。而今年随着烛龙首款独立作品《古剑奇谭》的推出，也再次掀起了单机游戏的一轮狂潮。

——更加多元化的玩家自主创作

伴随游戏的评价高涨，受众众多，随之而来的同人作品自然漫山遍野。比如有为喜爱的角色绘制的肖像画，或为之撰写的人物列传、小说，或为之填写的诗词或歌词，演唱的歌曲，以及制作的广播剧和配音视频……这在很多年以前，在这两个作品没有一定的玩家积累和网络普及度的情况下，简直是不可想象的。

——在环境鼓励下，创作呈低龄化与普遍化

当然，把时间倒回十年前，能够频繁使用网络的人毕竟年龄层较高，经济负担能力也较强，因此眼光品味也较为挑剔。然而，由于游戏的热度还在上升期，且网络的不普及使得各行业之间的隔阂与神秘感十分浓厚，因此偶有的同人作品在出现的初期，也往往会得到较为激烈的负面评价。现在的情况显然没有当时的风声鹤唳草木皆兵，网络的普及化以及使用者的低龄化，使得游戏制作也不再是一件神秘莫测的事情。同时，也正是由于使用者的年龄跨度加大，使得网络言论环境向更加轻松和宽容的境况发展，同时也对绝大多数的同人作品采取鼓励态度，自然而然会有更多的人投入到同人创作的行列中来，也能由于这种更加轻松愉快的环境将之持之以恒地发展下去。

《仙剑奇侠传Online》的推出，虽然迟来了数年，但是在玩家基数的保证下，仍然能够保持游戏热度，并且唤起足够的玩家热情去撰写同人，这简直是一种奇迹。不少玩家也为游戏撰写了同人小说，足见其魅力。

不得不提的《魔兽世界》

当然无独有偶，其他不少游戏的同人作品也是以类似模式铺展开来，且有不少游戏的同人作品都不乏佳作。比如不得不提的WoW，在数年前杨教授风靡一时的情况下，有一篇名为《谁把我们变成魔兽》的文章横空出世，作者以有趣的文笔，虽在实质上是讽喻现世，却在题材上属于十足的“魔兽”同人之作（阿弥陀佛祥瑞御免）。

——如果・宅？结果・拾！

除开这篇当年引起轰动效应的文章之外，在178上连载的《如果・宅》和《结果・拾》，无疑也算是此类作品中的佼佼者。《如果・宅》出炉在先，作者俨然至少在标题上受到过金城武、周迅、张学友曾经联袂出演的爱情片《如果・爱》的影响，同时也将同人吐槽文这一流派发扬光大，以短小的“段子”作为创作形式，幽默而精悍的内容让不少《魔兽世界》的玩家开怀一笑，在“魔兽”同人文中自立门户。而随之产生的《结果・拾》无疑有点跟风的意思，作者的文笔圆润老到，至今仍在更新中，却不免在后期因为太过于想



诺瑞斯的天空下

抖机灵显得做作的俗套。不过总体来说两部作品都挺值得一看，不论你是否“魔兽”玩家，其实人生在世，行事道理都多少相通。

——火法帝与贾君鹏

说到“魔兽”歌曲，那还真是数不胜数。“魔兽”歌曲分阵营、分种族、分职业、分具体流派——总之有才的“魔兽”玩家们总能带来些惊喜。有段时间各视频网站上风靡一时的《火法帝》正是其中代表。火法、搓火球、炮台……这些关键词汇被融入到韩国流行歌曲《NOBODY》的旋律里，朗朗上口又充满认同感和微妙的喜感，的确算是佳作。与之相应的，在2009年的夏天，一条“贾君鹏，你妈叫你回家吃饭”的贴吧留言引发了网友们的创作才华，同时，一首《我不是贾君鹏》的歌曲随即被众多翻唱版本演绎。

——看你妹呀！我叫MT！

WoW的创作者们更是以惊人的热情创作了《我叫MT》以及《看你妹》系列，从视频剪辑制作到后期配音音乐等近乎一手包办，让人看到了惊喜不已的成果。《看你妹》系列的片源主要是通过采集游戏视频并剪辑实现的，作品有较重的讽喻成分，言辞尖锐、一针见血是这个系列的特点。对当时魔兽代理的混乱和国服的各种问题，他们有着鲜明的自我见解。而这个系列的台词可谓是整部作品的精华所在，有集合众多流行桥段的插科打诨，有发自肺腑的真诚呐喊……这些是商业作品都往往无法达到的效果，因此作品也由于唤起了众多玩家的共鸣，成为一部成功的同人作品。

与之相比，《我叫MT》的风格则没有那么深刻和沉重，这部来自“七彩映画工作室”的3D原创动画作品，在创作之初，以主题歌《我叫MT》诉尽了“魔兽”里MT的艰难困苦，诚意满满且饱含趣味，在后期质量却有所下滑，不知道是不是因为题材无可挖掘的问题。但从作品类型上看，《我叫MT》也不失为一部用于尝试的佳作。

——在诺瑞斯的天空下，EQ的传说还在延续……

说到欧美的网络游戏，不得不顺带提及著名的《Ever Quest》。这个神奇的游戏不仅在玩法上刷新了一代纪录，同时在游戏的基础设定以及BT程度上已经到了不断挑战玩家上下限的程度。比如桥上没有护栏，人一不注意就会摔下桥去，以及游戏里的药材太贵，大家都要攒钱苦苦支撑——当然，这些BT的设定往往妨碍不了欣赏EQ独特性的玩家，据说有一家三口曾经在美服EQ中度过了整整十年之久。说到这里，介绍一部名为《诺瑞斯的天空下》给诸位。在这部取材自EQ的四格漫画集中，清新的画风和有趣的剧情足以让不论是否EQ玩家的人开怀一笑。

现在网游对于同人通常也持鼓励态度。就在刚刚过去的万圣节，盛大运营的韩国网络游戏《龙之谷》玩家们，纷纷挥动画笔参与同人图的征集活动。而随着当前玩家绘画质量的成熟和举办方对活动的重视程度提高，活动后展示的同人作品中的确不乏精品之作。《剑侠情缘网络版三》在历时四年终于隆重推出以后，各方好评者众，同样有不少优秀的同人作品应运而生。在“剑网3”的官方主页上，更是把优秀同人作品一一发布，在彰显玩家风采的同时也增强了与玩家的互动。



仙剑OL



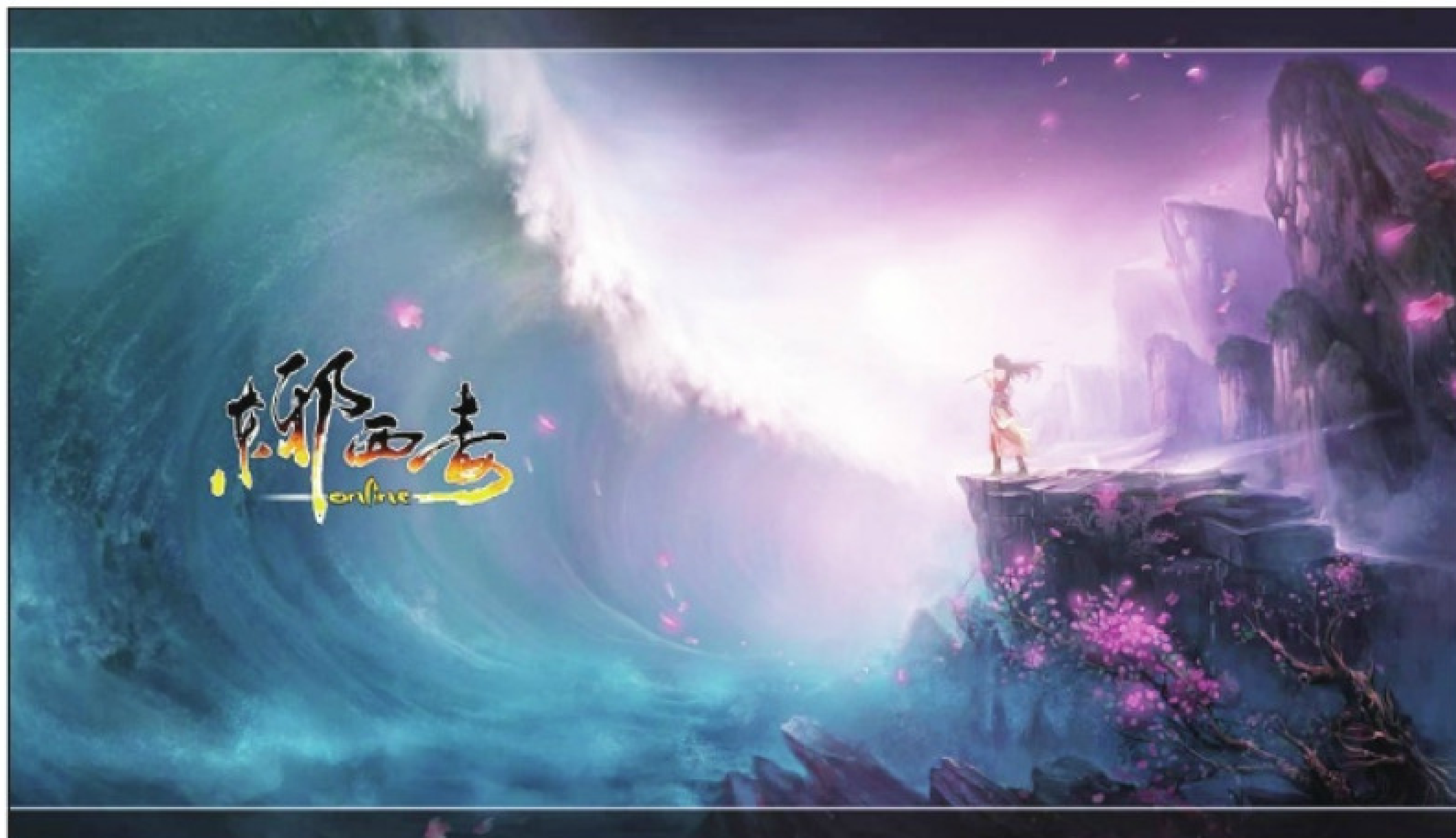
青鸟的虚像

同人，创作者的试金石

既然有优秀的同人作品，自然也从另一方面证明了制作者们的潜在能力。而实际上，不少人正是从同人创作者出发，逐步跨入专业领域的。让我们也从发源地说起：在日本，每年两次的CXX估计很多人都听说过。最近已经快办到C79的COMIKET是日本最大的同人展，分春秋两季进行。而与日本动漫的高成熟度相匹配的则是同人展中，高质量作品的存在。如今颇具盛名的漫画家或者游戏团体甚至歌手，有不少都是从同人作品中渐渐成长起来的。与游戏相关的例子倒是在所多有，不过大多集中在制作起来较为便捷的GalGame领域——大概是由于其他游戏对于动作场面要求较高，需要大量动画、成本也较为昂贵的缘故。

——从业余转向正规的同人创作者们

比如鼎鼎有名的游戏团队Type-Moon，最早就是同人游戏团队。而使它们声名鹊起的游戏《月姬》，最初也正是一款同人游戏，而这个同人，正是同人的第二重含义——原创且非商业的产物。在这一同人游戏的领域内，《月姬》几乎达到了近似商业制作的效果，这是十分难得的一点。不论是剧本编排、人物性设定还是作画质量，即便现在来看都可称作同类作品的上乘之作。当年的Type-Moon到现在已经发展成为正式的游戏公司，且初具规模，追根溯源，不得不说这么多年以来，Type-Moon的同人时代到现在的种种经历可以算作同人游戏团队转向商业化制作的一个模板。



游戏版东邪西毒

另一方面，曾经为游戏《CLANNAD》演唱同人歌曲的茶太，最初以八音盒版《小小的手心》被众人熟知且与《CLANNAD》相关联，而在《CLANNAD》TV动画版推出后，为其片尾曲《团子大家族》奉献歌声的，也正是这位名为茶太的同人歌姬。

国内同人发展的断面

众所周知，动漫游向来不分家，国内的不少爱好者们也曾经为国外的作品制作同人产品。比如同人本、同人音乐或者同人游戏等。同人游戏由于制作周期较长、执行也较为困难的原因，往往成品极少，整体质量都还处于摸索期的水平。在这些作品中，已经问世的成品中，较为突出的是一部名为《青鸟的虚像》的同人游戏作品。作为《钢之炼金术师》的同人游戏，成品是令人震撼的。这部接近完全原创的作品，由于稍微有一些““耽美””向的设定，风格偏向小众，而不为太多人所知，但在国内的同人游戏界实属佳作。

——同人？同人女？谢谢！

另外一块，说到同人，免不了也受到境外的影响，色情和暴力会成为同人内容某一方面的导向，而在国内，同人几乎成为了““耽美””的同义词。在国内创作者们制作的同人中，大多数非“耽美”向的作品往往被再创作成为了“耽美”作品，大多描述同性之间的爱恨纠结，而使得国内大多数接触同人的人们对这个词 产生了一定的误解，从而将对这种自己无法理解的事物的反感反馈到了整个同人行为中去。

——要相同人，必先同心。

实际上，虽然在“耽美”是同人不可或缺的组成部分，但并非同人的全部。伴随正常向的同人作品从国内的创作者们手中被展现出来，不少人也渐渐从原本对同人抵触的情绪转化为较为正常的心态。不过，同人创作，尤其是延续原有作品的创作，通常也无法避免OOC（Out of Character，以及脱离角色本性等）的情况出现。在珠玉在前的前提下，就算是高鹗的续作也总会被世人讽为“狗尾续貂”，同人作品就算在当下的环境中，被人诟病的情况也不胜枚举。正所谓：一千个人心目中就有一千个哈姆雷特。个人境遇不同，对作品的理解和认知不同，就算是对于同一部作品中同一个人物的评价或解析都不可能达到完全一致。因此，这种相互之间的认知偏差，导致同人往往为一部分人欣然接受的同时，也必然会遭到另一部分人的排斥，这是无可避免的。

——大放异彩的同人作品

虽然看上去会有这样那样的艰难险阻，同人也逐步从小众化走到大众的视线中来，且不乏优异作品——事实证明，只要有心，人人都是食神……不对，都可以做同人。正如今年火爆异常的《搞笑漫画日和》的中文同人配音系列，在这部作品中，你所找到的不仅是单纯的翻配，而是发现，在严谨的制作和专业的水准下，本土化并且具有高辨识度的台词一时间红遍大江南北的网络，一时间“我勒个去”“不给力啊”“坑爹呢”等闻所未闻的词组得到爆炸式传播而成为流行用语。纵观作品的配音表现本身，更是精彩纷呈，一时间创作团队声名鹊起。虽然其中的配音表现堪称专业，但平心而论，这部同人作品的成功的关键，更多仰仗的是再创作的勇气和独到的演绎方法。

你，想做同人吗？

看到这里，读者们是否也有了跃跃欲试想要进行同人创作的欲望？或者说，你已经创作过同人作品了？其实，就在本杂志也经常会看到同人作品的身影——文字和绘画，是最为常见的两种。同人的概念早就无处不在，同人的行为也早已渗透到各种领域之中。正所谓海阔凭鱼跃，天高任鸟飞，为自己所喜欢的作品而自我发挥出属于本心的创作，这无疑是一种乐趣所在。创作同人之前，就算是再有热情，也须得想一想自己究竟是为了什么而创作——自娱自乐？或者，到底有没有那个勇气去接受外界的批评？

毕竟，现在的同人几乎都与网络结下了不解之缘，就算是最初是为了自娱自乐和偶有的同仁而为，但对原作有兴趣的人，却不一定能接受再次创作的安排，在更多的人接触作品之后，自然会有不同的见解——同人同人，究竟所同者，为何人？



如果 · 宅



月姬

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



暗黑血统——战神之怒

■广东 神之影

精品 总评	8.2
制作	Vigil Games
发行	THQ
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	7.5
剧情 Story	7.0

为什么要玩这款游戏

山寨是一种很有意思的文化，山寨得当是借鉴，山寨不当是抄袭。《暗黑血统——战神之怒》就是一款山寨得当的好游戏，它借鉴了《塞尔达传说》的解谜元素，借鉴了《战神》的动作元素，借鉴了《传送门》的传送元素，借鉴了《鬼泣》的连击元素……反正游戏里到处都是似曾相识的感觉，再加上非常不错的原创剧情，这么一款山寨游戏就这样成功了。正是游戏的出色表现，好莱坞导演还打算将其拍成电影，作为Xbox360今年的黑马之作，有幸转移到了PC平台上，相信没有人会错过这款游戏！

操作键位

W、S、A、D：角色移动
鼠标左键：剑攻击
鼠标右键：次要武器攻击
鼠标中键：使用特殊装备
Shift：目标锁定
Alt：防御/冲刺
Ctrl：下潜
Q：准星模式
Caps Lock：特殊装备切换
Tab：次要武器切换
空格：跳跃/浮起
E：特殊动作（必杀键）

DARKSIDERS 第一章 骑士降临

自古以来，天堂与地狱之间进行着无休止的战争，一直持续到焦灼议会的出现。这是一个受古老法律约束的组织，专门维持秩序及平衡，抑制过于强大或失控的力量。慢慢的，天堂和地狱开始遵从议会及其制定的法律，因为没有人能躲过执行议会判决的制裁者——天启四骑士。战乱之中，人类诞生了，议会预言，这些弱小而又狡猾的生物总有一天会成为世界平衡不可或缺的一部分，于是新的王国被命名为“人类王国”。在议会的约束之下，天堂与地狱制定了一个停战协议，并封藏于七个封印之中，一旦这些封印被打破，即是人类王国为末日之战准备之时，这场战争会带来均衡，

还将决定三个王国的最终命运……

千年过后，世界各地突然出现天降陨石，人们还以为这只是普通的“天外来客”，但没想到陨石坠落之地却爬出一只只面目狰狞的恶魔生物，整个世界顿时化成一个血海炼狱。就在此时，天启四骑士之一的战神（War）出现在人世……

城市街头（City Street）



第一次与恶魔领主交战，拿汽车砸它即可

在大街上，几只魔仆（Minion）自不量力扑了过来，在这里可熟悉下基本操作，根据提示发动攻击，最后会化身成无敌的混沌形态。挡路巴士被陨石砸开，前方马路有一个岩石巨人（Tormented Gate）遭到地狱守卫的围攻，冲过去随便几下就可解决这些地狱守卫，解放后的岩石巨人会沿街道往前走，跟着他一路前进。一阵号角声响起，战神的混沌形态被强制解除了，连他自己都不清楚是怎么回事。经过十字路口时，某栋大楼的墙壁上会出现恶魔之藤，可借助他攀爬至大楼顶部，并顺着电缆攀至对面大楼，稍后还要借助另一条缆绳滑落回大街上。

在街道尽头，天使长阿巴顿（Abbadon）及副手乌列（Uriel）正在围剿四处乱窜的恶魔，战神对此却是一脸疑惑，惊讶同伴们为何迟迟未到。战神的出现反而让阿巴顿更为吃惊，他表示第七块封印未被破坏，天启骑士不应该降临至此。又是一阵号角声响起，战神痛苦地跪在地上，恶魔领主（Straga）从岩浆里爬了出来，单手捏碎阿巴顿，并向战神发动攻击。一场恶战之后，战神飞到恶魔领主身边，一剑刺进它的左眼，但关键时刻又是号角声响起，迫使战神痛苦倒地，死里逃生的恶魔领主一手抓住战神……

头目战：恶魔领主

恶魔领主仅三种攻击方式——敲击地面、投掷车辆、抓地怒吼。前两种方式有明显的准备动作，看准时机左右躲闪即可。至于第三种方式，站在原地格挡只会受到少量伤害。对付恶魔领主仅有一种方法，那便是抬起汽车砸过去，对方被击中两次后会俯下身子，这时可冲上去砍击头部，连续几次便会出现气绝状态，可发动必杀一击结束战斗。

焦灼议会（Charred Council）



灵魂分蓝、绿、黄三种颜色

在议会大厅内，战神遭到焦灼议会的严厉谴责，称他打破了数千年的戒律，在封印还未被破坏的情况下擅闯人世，还协助黑暗势力令人类王国灭亡，但战神始终认为自己是无辜的，并称自己是被召唤过去的。不过，战神知道自己怎么解释也没用，毕竟封印未被破坏是事实，他只想请求议会让自己重返人世，制裁此次事件的幕后黑手。经过一番考虑，议会答应了战神的请求，但为了保证他的忠诚，专门在他身上依附了一只守望者（Watcher），用于监视他的一举一动。此外，议会还建议战神去找恶魔商人（Vulgrim）打探情报，或许能从他口中打探到毁灭者（Destroyer）的踪迹。

谴责结束之后，战神跑到大厅一侧拿起巨剑“混沌吞噬者”，虽然武器威力大不如前，但还能使用其中一个愤怒技能“利刃喷泉”，可召唤剑阵围绕在身边。接着跑到大厅另一侧，吸收死者的灵魂。灵魂共分为三种颜色，蓝色是金钱，绿色是体力，黄色是怒气。



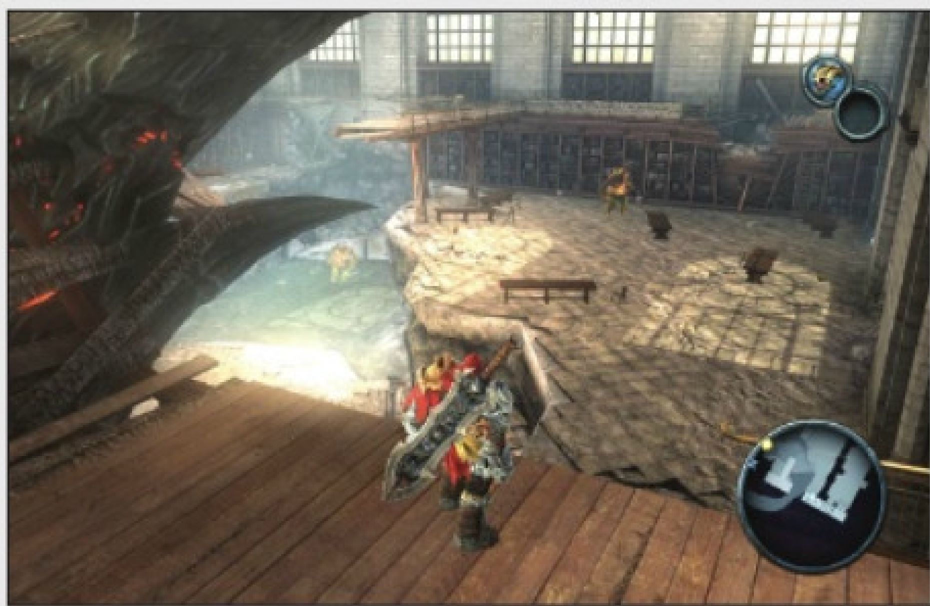
推动巨石到墙边，踩着它爬到上层

炽天使旅馆（Seraphim Hotel）

回到人世，战神坠落至炽天使旅馆的停车场内，此时需要不断往上攀爬，利用二段跳、钢绳或墙壁越过各种障碍，沿途死尸会变成僵尸扑过来，这些僵尸行动缓慢，可用必杀键直接秒杀。爬到上层的旅馆大厅时，会遇到一只体型较大的爆裂恶魔（Fleshburster），对付它只需不断格挡，等对方攻击过后再给予反击，爆裂恶魔死亡时会产生大爆炸，必须迅速避开。在大厅角落里放着一块可推动的巨石，将其推至墙边，踩着它爬上走廊，并沿尽头的电梯井继续往上攀爬。经过旅馆餐厅时，还会遇到一只拥有火焰双臂的巨魔（Gholen），对方的火焰冲击波主要针对地面，可跳上它的头部不断挥砍，直到必杀一击了结。接着，战神沿楼梯走到旅馆顶部，望着已成废墟的人类城市，惊叹人世为何沦陷得那么快。守望者则告诉他，仅仅议会谴责这段时间，人世就过去了一百年，整个世界早已沦为恶魔的乐土……

十字路口（The Crossroads）

随着旅馆的崩塌，战神跳落至下方十字路口，没想到苦苦寻觅的恶魔商人就在附近。恶魔商人得知自己被议会所认同，不仅表现得欣喜若狂，还要求战神给予见面礼。只见战神左手一举，一堆灵魂倾巢而出，统统被恶魔商人吸了进去。享受过后，两人回归正题，恶魔商人知道战神此次为了毁灭者而来，称毁灭者就在远处的高塔内，同时提醒战神现在不是他的对手，一路上还会遇到不少黑暗魔法，需要另找高明才能过去。不过，恶魔商人暗示刚才的灵魂太少了，要多搞点灵魂回来才会告知过去的方法。


废弃图书馆里基本都是僵尸和爆裂恶魔，很容易对付

接下来，需要在十字路口搜集500个蓝色灵魂，可根据恶魔商人提供的地图查看灵魂宝箱的位置，只要打开所有宝箱便可集齐500个灵魂。恶魔商人稍后会给予一个号角“地之传唤者”（Earthcaller），可用来解救被毁灭者囚禁的岩石巨人，同时建议战神去找恶魔统领萨麦尔（Samael），他曾拥有与黑暗王族匹敌的力量。得到号角之后，跑到恶魔商人身后的大楼前，对准门口吹响号角，可使沉睡在此的岩石巨人苏醒过来，岩石巨人身后这栋大楼是一座废弃图书馆，里面净是些僵尸和爆裂恶魔，可轻松通过。

灼热绞架（Scalding Gallow）

穿过废弃图书馆便是灼热绞架，那里正是囚禁萨麦尔的监狱，不过有恶魔狱卒“幻影将军”（Phantom General）在此镇守，他并不畏惧战神，直言现在的战神弱不禁风，结果几招下来，自己却被战神轻松斩杀。幻影将军倒下后，周围一座雕像流出鲜血，此时需要推动另外两座雕像，使三股鲜血汇聚至中央，这样才能解开对萨麦尔的封印。


幻影将军召唤杂兵之后，先解决杂兵才能攻击他

封印解开后，重见光明的萨麦尔随即讽刺战神居然敢一人前来，处事镇定的战神则上前表明自己的来意，萨麦尔认为毁灭者的实力远在自己之上，无法提供援助，战神无奈之下施出激将法，迫使萨麦尔想到一个办法：那座高塔由毁灭者亲自挑选的四名候选者看守，他需要他们的心脏才有能力把战神送进高塔内。为此，萨麦尔提供了第一个目标——蝙蝠女王（Tiamat），它一直在暮光教堂附近活动。考虑到沿途需要穿过炽热熔岩，于是萨麦尔送给战神一件装备——暗影之翼（Shadow Flight），借助它可在空中滑翔一段距离，能跳到一些较远的地方。准备离开灼热绞架时，附近会出现几个暗影气流，可利用这些暗影气流滑翔至对面，并从隧道钻进地下洞窟，穿越岩浆断崖，最后抵达窒息之地。

头目战：幻影将军

幻影将军的攻击方式跟普通恶魔差不多，仅多一项召唤能力，会召唤几只恶魔杂兵协助作战，一旦对方召唤了恶魔杂兵，则要清除这些杂兵才能给幻影将军造成伤害。对付幻影将军很简单，对方被号角吹一下就会倒下，然后迅速补上几剑，如此反复便可轻松解决。

窒息之地（The Choking Grounds）

来到窒息之地，直接往对面出口走过去，那里也被岩石巨人堵住，吹响号角并不能完全解放它。它称自己被毁灭者的诅咒束缚在此，需要将暗影界的恶魔统统消灭才能解除诅咒。但战神表示自己力量全无，无法随意进入暗影界，早有准备的岩石巨人则赐予战神一些力量，使其能看到暗影界入口。窒息之地一共有四个暗影界入口，站在入口处把剑插入便能进去，每个暗影界都有不同的挑战。东北角落的暗影界需要在5分钟内用空中攻击打倒5个敌人，只要长按攻击键即可将敌人浮空，然后跳到空中进行连击。西北角落的暗影界需要在5分钟内击倒40个敌人，只要不断挥砍即可过关。西南角落的暗影界需要在中毒状态下存活且击倒50个敌人，这里没有时间限制，可慢慢对付这些恶魔。东南角落的暗影界需要必杀30个敌人，可将它们统统打至气绝状态，再用必杀一击解决。完成四个挑战后，战神会获得“防御反击”能力，在敌人攻击瞬间使用格挡，可弹开攻击并给予反击。接着返回窒息之地出口处，再次吹响号角唤醒岩石巨人，它这次不再受到束缚，慢悠悠地离开此地。


从这里前往窒息之地

破碎阶梯（Broken Stair）

穿过地下隧道便来到如同废墟一般的破碎阶梯，这里依然是丧尸成群。不理它们，直接跑上附近大楼，在二楼窗外利用暗影之流滑翔至对面的高架桥上。接着，沿高架桥往前走，一路还要利用暗影之流不断滑翔，没走多远，背后追来一只枷锁巨兽（Trauma），先躲避它投掷过来的汽车，等对方靠近后再慢慢收拾它。离开高架桥，跳进前方一栋破烂大楼内，里面有一道蓝色结界堵住去路，需要找到钥匙解除此道结界，钥匙就在楼下的宝箱内，用它插入结界眼球内即可解除。

来到大楼顶部，刚好碰到乌列领军的地狱守卫，它们似乎在寻找什么东西，嗅觉灵敏的乌列察觉到战神就在附近，正躲在墙角下的战神见行踪败露便一路狂奔，夺走狮鹫坐骑直接朝暮光教堂飞过去。此时，游戏会进入飞行射击模式，攻击方式分为两种，一种是点击发射的红色高速弹，一种是按住射击键自动锁定的蓝色跟踪弹，一路上敌人较多，尽量多使用蓝色跟踪弹，基本不会存在什么问题。

暮光教堂（Twilight Cathedral）


将水晶剑放在天使雕像手中，后期经常遇到

刚离开山洞，前方突然飞来一只巨型蝙蝠，一爪抓住狮鹫，还把战神重重摔落在地，这只巨型蝙蝠便是萨麦尔所说的蝙蝠女王。走进暮光教堂，里面庄严肃穆，不过唯一的出口被封锁了，可在教堂右侧拔起一把水晶剑，并将它放在左侧的天使雕像手中，这样就能解开出口处的枷锁。进入破烂不堪的教堂大厅，狮鹫跟蝙蝠女王在那里战了几回合就飞走了，大厅屋顶还有一只紧紧抓住雕像头部的捕食恶魔（Goremaw），此时不必理会它，直接从右侧出口前往教堂花园，在那里遇到一块堵路的红色水晶，可把附近的自燃弹粘在水晶上，通过自爆来炸碎水晶。接着来到花园二层，直接对准一尊雕像往地面踢，掉落的雕像会把地面砸出一个大窟窿。跳进窟窿，在里面取得一把钥匙，用它打开教堂花园的蓝色结界。

穿过结界进入屋内，一个身披水晶重甲的恶魔战士（Conscript）出现在眼前，它身后还放着一把水晶剑。对付这个恶魔战士时，注意对方举起巨斧的准备动作，向后躲闪可躲避巨斧的冰冻伤害，对方身上的水晶盔甲会因受伤不断脱落。解决恶魔战士后，把水晶剑放在花园里的天使雕像手中，可从那里前往教堂另一个大厅，这个大厅比较特别，前方有一道怪异结界，身后放着一把水晶剑，屋顶还有一个捕食恶魔守护着，一旦靠近就会被它捕食，只能利用旁边的自燃弹使其收缩，并趁它恢复之前迅速拿走水晶剑，再把剑放在角落的天使雕像手中，打开旁边一扇石门。进门后，利用暗影之流飞至上层，沿墙壁攀爬至对面，把那里的巨石推到下方。接着返回大厅，把巨石推到墙边，借助它爬上二楼，并沿路走回最初的教堂大厅二楼，而那只捕食恶魔就在眼前，旁边恰好有一颗自燃弹，可引爆使其松开雕像。掉落的雕像又在地面砸出一个大窟窿，跳进窟窿沿路前进。

来到窟窿尽头，前方有一块被锁链缠绕的四面浮石，粉碎锁链和浮石获得新武器——十字刃（Crossblade）。这件武器有两种攻击方式，一是单击右键的普通投掷，二是长按右键的蓄力投掷，如果使用手动瞄准模式，可按住Shift键锁定多个目标，后期经常要运用这个技巧。得到十字刃后，前方会出现几只火焰蝙蝠，可拿它们来练习一下十字刃的用法。不过，真正考验是稍后出现的腐烂死神（Rot Mauler），它会喷射或散布毒气，根本无法对其发动近身攻击，可利用十字刃的蓄力攻击对付它，轻松取胜。击败腐烂死神后，用十字刃击打闸门旁边的剑形机关，解开闸门枷锁。穿过这道闸门，前方有一尊雕像竖立在岩浆池内，转动机关不能把它拉起，只能借助十字刃攻击雕像前后的自燃弹，把卡住雕像的红色水晶炸碎，此时转动机关可打开附近两道闸门。先穿过左侧闸门，没走多远会遇到一个小麻烦——前方柱子上粘着三颗未燃弹，蓄力攻击也无法引爆它，只能利用锁定目标的攻击方式。先锁定附近火源，通过连续攻击传递，将火源传递到未燃弹上使其爆炸。


这里要用锁定攻击，用火源点燃前方的未燃弹

穿过岩浆之地，又来到一个地下大厅，大厅中央摆放着三尊天使雕像，周围还对应着三扇闸门。先穿过左侧闸门，里面是一个旋转平台，水晶剑放在对面的岩浆瀑布内，由于平台齿轮被红色水晶卡住，只能在一侧取得未燃弹，利用旁边火源引爆它。一旦炸毁红色水晶，即可返回起点处启动机关，平台会开始自动旋转，此时还需要启动左右两侧机关，右侧利用火源点燃未燃弹即可，左侧需要在自燃弹和水晶之间粘多个未燃弹，利用连续爆炸来引爆水晶。启动两处机关后，岩浆瀑布两旁会升起两个剑形机关，同时击打这两个机关可使岩浆瀑布停止流动，并把里面取得的水晶剑放在大厅中央的天使雕像手中。

接着穿过前方闸门，里面是一个岩浆池，顶部有一条绳索通向对面。先击毁绳索上的障碍，再顺着绳索滑落至对面，并转动尽头处的机关，使岩浆池内升起几个基座，接着沿基座往上攀爬，对岩浆池周围的剑形机关逐个击打，岩浆池中央便会升起一个带有自燃弹的新基座。此时利用自燃弹炸毁附近的红色水晶，借助绳索越过上锁的闸门，在里面取得一把水晶剑，并返回大厅放在天使雕像手中。


按照此图在墙壁上多粘几个未燃弹

两把水晶剑归位后，右侧上锁闸门会自动开启，进去只能取得一把钥匙，不过可解开此前一个雕像房间的蓝色结界。穿过蓝色结界，先解决数只火焰蝙蝠，再沿柱子攀爬至对面，启动机关升起一个基座。接着穿过通道底部的石门，需要跟体型庞大的恶魔狱卒（The Jailor）大战一场。击败恶魔狱卒后，转动尽头机关使平台往下移动，下方几个红色水晶都需要通过火源点燃其他火源才能炸毁，启动另一个机关可令第二个基座从岩浆里升起。然后回到入口处，跳过两个基座取得第三把水晶剑。最后返回大厅将剑放在天使雕像手中，整个平台会升至地面，同时也解开了通往高塔的封印。

没走多远，就见到搞定狮鹫的蝙蝠女王站在屋顶上恭候战神的到来，它讽刺战神居然跟萨麦尔有来往，战神二话不说，拔剑开打。经过一番苦战，战神跳到蝙蝠女王身上，用力折断它的双翼，痛苦不堪的蝙蝠女王还企图跟战神谈条件，但战神毫不犹豫地挖出它的心脏。

头目战：恶魔狱卒

恶魔狱卒会放出骷髅战士协助作战，对付恶魔狱卒只有一个办法：用十字刃锁定其左肩膀的三个亮点，同时命中就能逼出身体内的本体，对本体反复攻击就能击倒这只庞然大物。

头目战：蝙蝠女王

跟蝙蝠女王交战，过程分为空中战和地面战两个阶段。先是空中战，蝙蝠女王会一直在四周盘旋，不断发动火焰冲击波，只能把未燃弹粘在它身上，利用附近火源引爆它，蝙蝠女王被炸后会落至地面，此时可冲上去近身攻击。蝙蝠女王回神过后会再次飞回空中，利用爪子发动连续三次的冲刺攻击，三次过后又重复最初的攻击方式，可利用未燃弹再次将它炸落。连续炸落两次后，战斗会进入地面战，此时注意躲避对方的攻击，寻找合适机会进行反击，几次之后便可发动必杀一击。

DARKSIDERS 第二章　山谷陷阱

击败蝙蝠女王后，战神正考虑如何离开这个鬼地方，奸诈的恶魔商人称自己知道一条捷径，那是一条潜藏在死亡世界的古老路径——蛇洞（Serpent Hole），他还提出一个条件，希望看看获选者的心脏。无奈之下，战神掏出心脏给恶魔商人瞄了一眼，他对这个心脏垂涎三尺，但知道这是萨麦尔的囊中之物，也只能对着战神强颜欢笑：“萨麦尔肯定很喜欢，蛇洞现在属于你了，要使用蛇洞随时来找我。”

灼热绞架（Scalding Gallow）

穿过蛇洞返回灼热绞架，萨麦尔站在那里等待战神的归来，他一拿到心脏，便贪婪地啃了起来，并告知战神下一个目标是施痛者（Griever），他只在地底隧道里活动，去那里之前要先清除一个名叫乌斯尔（Ulthane）的老家伙。此时守望者与萨麦尔争执起来，看来他并不赞成去找乌斯尔。萨麦尔告诫战神说，如果不面对乌斯尔就不可能找到施痛者。同时提醒战神，正是议会授意守望者抑制了他的力量，如果能集中怒气，以前的力量就可以回来。面对守望者，战神怒火攻心，一拳将他打倒在地，这一拳也让战神找回了失去的混沌形态。

找回部分力量后，战神立即动身前往施痛者的藏身处。灼热绞架西侧有一个洞穴，洞口被红色水晶堵住，现在可过去用十字刃点燃未燃弹炸碎水晶。穿过一段通道，来到巨型风扇车间，先从扇叶跳到侧旁房间内，启动开关恢复风扇运转，接着借助扇叶转动跳到对面出口处，从那里一路前进，即可抵达溺水之路。



有了蛇洞之后，可以用它到处逛

溺水之路（Drowned Pass）

来到溺水之路，直接往对面出口走去，那里又被岩石巨人堵住，它跟此前的同伴一样，被毁灭者的诅咒束缚在此，需要铲除暗影界恶魔才能解除诅咒。溺水之路也有四个暗影界入口，不过挑战跟以前有所不同，有几个入口较为隐蔽，要花点时间去找找。

第一个暗影界：在5分钟内用格挡反击杀死5个敌人，由于对方数量较少，可站在原地等待对方攻击，在对方挥砍一瞬间按下格挡键即可，一旦成功格挡反击，则立即了结对方。


从这里前往溺水之路

第二个暗影界：在5分钟内用混沌形态杀死30个敌人，先用普通挥砍收集混沌之力，集满后立即变身作战，注意由于变身时间有限。


再次遇到岩石巨人，还要再挑战四个暗影界

第三个暗影界：在5分钟内保护6名骷髅战士，保证至少有一名骷髅战士存活。挑战时注意敌人数量，尽量不要让骷髅战士以少打多，优先解决围攻他们的敌人。

第四个暗影界：在5分钟内用汽车杀死15个敌人，可直接抬起汽车砸过去，也可把敌人打成气绝状态，再用汽车解决。

完成四个挑战后，返回岩石巨人处再次用号角唤醒。它身后是一个巨型管道，沿管道走到尽头，再跳进水池从水底寻找出路，上岸往前走便是铁砧浅滩。

铁砧浅滩（Anvil's Ford）

来到铁砧浅滩，战神见周围没人，想尝试拿起地上那把巨锤，结果费尽九牛二虎之力也无法拿起。此时，后方传来一个声音警告战神不要随便打他的主意，原来是一位铁匠模样的壮汉，此人便是战神要找的乌斯尔，不过对方似乎不太欢迎战神，尽管战神一再表明自己是为了黑色战锤而来，还一语道破指出乌斯尔就是黑色战锤真身，但没想到这句话惹恼了乌斯尔，他决意要跟战神较量一番。

乌斯尔是一个很特别的对手，普通攻击都对他无效，只能变身混沌形态才行。建议先用普通攻击收集混沌之力，再变身混沌形态发动猛攻，数剑便可将乌斯尔击倒在地。正当两人激战之时，复仇心切的乌列带着一群地狱守卫赶到此地，打算了结跟战神的恩怨。乌斯尔见这帮鸟人不把自己放在眼里，非常不满地喝令其滚蛋，这群地狱守卫似乎也低估了他的实力，还想拿走他的战锤，彻底愤怒的乌斯尔决定跟战神暂时休战，先赶走这些碍事的家伙。

这时，战神跟乌斯尔联手对付地狱守卫，两人比谁杀敌数更多，虽然数量多少不影响剧情发展，但真要想赢过乌斯尔的话，建议多使用十字刃。乌斯尔前期可能会领先不少，但后期敌人大多围攻战神，反超易如反掌。一路上，乌斯尔会帮忙破除蓝色水晶，经过断桥时还会把战神丢进对面小屋内，让他在里面用自燃弹炸掉桥墩，来给自己开路。途中还能获得天使的救赎炮（Redemption），用来对付到处乱窜的天使更加轻松。

来到尽头时，如果杀敌数超过乌斯尔，对方则会甘拜下风，但战斗并未结束，穿过石门还要面对穷追不舍的乌列。乌斯尔这次不打算出手，只在旁边观战。经过一番大战，乌列不敌战神败下阵来，地狱守卫见情况不妙，急忙将他带走。这一战，乌斯尔对战神刮目相看，决定打开庭院密道，放战神去挑战施痛者，同时还许下承诺，如果能击败施痛者，他愿跟战神友好详谈。



对付乌列并不难，注意对方的准备动作即可

头目战：乌列

乌列有三种攻击方式——远距离的剑气攻击，从上而下的冲击波，以及遭遇攻击后的护盾。留意这三招的准备动作，把握时机躲避和反击即可。

山谷（The Hollows）

穿过废墟、矿坑、小溪，很快来到施痛者的“山谷”巢穴，其实那里是一个废弃的车站。刚走进车站大厅，便遇到在此活动的施痛者，此时可捡起地面的救赎炮，对准施痛者腹部的蓝色水晶不断攻击，对方则会吐出一束激光给予还击，可左右躲闪避开这束光束。在救赎炮的狂轰滥炸下，施痛者渐渐处于下风，最后爬到屋顶仓皇逃离。


第一次与施痛者交战，打它胸口的蓝色水晶

施痛者走后，战神从大厅右侧铁门离开，没走多远便来到一个被水淹没的调车场，中央平台还放着一颗未燃弹。在这里，先跳到中央平台，将未燃弹粘在高处角落的红色水晶上。接着潜入水中，从一个隧道尽头浮上水面，并攀爬到调车场另一侧的高台，启动附近的机关使瓦斯管发生爆炸。然后用十字刃点燃旁边的瓦斯管，再跳到中央平台点燃红色水晶附近的瓦斯管。最后潜水再次爬回高台，顺着两条钢索滑落到对面高台，点燃未燃弹炸碎水晶。

接着沿通道往前走，从尽头的轨道缺口潜入水中，沿水底通道爬进洞窟内。前方有一个蓝色结界挡住去路，而钥匙放在旁边另一个水底通道内，在里面会遇到一个分岔路口，一个路口因风扇水压无法前进，只能潜到下层关闭风扇才能过去，在通道尽头可找到钥匙。穿过蓝色结界，来到一个圆形广场，中央放着一块锁链缠绕的四面浮石，击碎浮石可获得一件新武器——战栗拳套（Tremor），用拳套蓄力攻击可击碎沿途堵路的蓝色水晶，如果拿来战斗也非常好用。获得拳套后，一群敌人倾巢而出，正好拿它们来试试新武器的威力。消灭所有敌人后，跑到广场一侧用拳套击碎蓝色水晶，在上方取得钥匙，并打开蓝色结界离开广场。没走几步，前方又是一处蓝色水晶，打碎后沿隧道前往车间。

来到车间，出口位于高处角落，需借助一些东西才能爬上去。车间内有三部升降机，可自动调整高度，这里需要利用高度差把一台机械运到第三部升降机上。先沿楼梯跑到平台，将机械推至地面。再让第一部升降机降至地面，顺手把机械推上去。接着升起第一部升降机，利用两部升降机的残缺围栏，使用拳套的“蓄力推物”，直接把机械推到第二部升降机上。而后升起第二部升降机，降落第三部升降机，再次用“蓄力推物”推过去。最后升起第三部升降机，踩着机械爬到高处离开车间。之后继续往前走，没走多久再次遇到施痛者，对方咆哮一声又跑了，守望者则认为战神被施痛者耍了，被他引到这个已无退路的死胡同。


在这里击碎水晶，可放掉调车场的积水

在前方另寻出路，击碎几处蓝色水晶回到巨坑走廊上，下方又有一处蓝色水晶堵住路口，可跳过去击碎蓝色水晶，没想到水晶后面居然通往调车场，随着水晶的破碎，调车场的积水也全放掉了。回到调车场，利用地面车台把一节车厢调到另一侧，方法如下：先爬上楼梯启动调车机关，将右侧车台移至左侧。接着用“蓄力推物”把板车推至隧道内，再把那节车厢推到车台上，四盏绿灯亮起说明车厢摆放正确。然后再次启动调车机关，把车台重新移回右侧，也把车厢推进隧道内。最后爬到车厢顶部，踩着恶魔之藤往上爬，从那里出去便是最初的车站大厅。



再次跟施痛者交战，用这辆板车去撞它

随后，从另一侧铁门穿过车站大厅，击碎二楼蓝色水晶，来到一个有两块浮石的水坑房间，游到对面浮石前，击打侧旁的剑形机关，并趁浮石浮起之际迅速爬上浮石，利用高度差跳到对面门口。穿过这道门便来到废墟月台，前方有红色水晶堵路，在轨道前方的蓝色结界旁找到一颗未燃弹，把它粘在红色水晶上，可利用旁边的瓦斯管道引爆。之后没走多远又遇到一座断桥，结界钥匙就在前方宝箱内。但从桥下无法游过前方平台，只能从水底潜到另一侧，启动机关把水灌过去。由于机器齿轮被平台上的蓝色水晶卡住，所以需要打碎侧旁的大片水晶，在里面找到未燃弹，并把它粘在对面的红色水晶上，接着点燃右侧和前方的瓦斯管，炸掉红色水晶后沿墙壁爬至平台，击碎水晶即可让机器正常运转。随着断桥水位的上升，稍后返回那里就可直接游过去取得钥匙。最后，拿着钥匙回到月台解除蓝色结界，刚进去就遇到一只爪状生物，它强行把废弃车厢扯进墙内。由于前方也有这样一只爪状生物，所以只能把后方车厢推过去，用它吸引爪状生物的攻击，然后自己慢慢跑过去。

穿过轨道来到洞窟，前方是一个很高的断层，需要打开两道水闸灌满断层才能游过去。第一个水闸就在旁边，打开后只让能断层淹没一半。这时跳入水中，在左侧找到金属管，从那里爬上可找到第二个水闸，打开后即可灌满整个断层，游过去即是施痛者的老巢。一场激战过后，战神推着板车对准施痛者反复撞击，撞翻对方后从其身上取出心脏。

头目战：施痛者

对付施痛者较为简单，掌握一些作战技巧即可。初期的施痛者依然是口吐光束，需要清除附近的水晶，为稍后的车辆攻击做好准备，这些水晶碰到光束会变得通红炙热，用拳套也无法击碎，这里只能靠主角来吸引光束，跳跃躲避之后迅速击碎周围水晶。清除所有水晶后，便跑到板车后面，用“蓄力推物”推动板车来撞击施痛者，一旦施痛者痛苦倒地时，立即冲过去发动连续技，连续三次即可让对方一命呜呼。

DARKSIDERS 第三章　沙地惊魂

回到铁砧浅滩，乌斯尔正在给战神锻造一件新武器——怜悯枪（Mercy），尽管战神接受了乌斯尔的好意，但他依然把枪口对准了乌斯尔，认为乌斯尔跟此次事件的关联绝非这么简单，还怀疑对方出现在人世也绝非偶然……还好两人并未再起冲突，战神也不想再追问下去了，头也不回地离开了铁砧浅滩。

灼热绞架（Scalding Gallow）

回到灼热绞架，战神把心脏交给萨麦尔，萨麦尔提醒战神要留意乌列，她也是一个不惜一切都要复仇的人。战神认为这一切都是恶魔领主导致的，他会让恶魔领主付出代价。萨麦尔则警告战神别小看恶魔领主，他是最强的候选者。随后，萨麦尔给战神提供下一个目标——蠕虫之王（Stygian），他给阿什兰地区带来了毁灭性灾难，如今被一群恶魔所捕获，并被限制了行动。萨麦尔赋予战神“时空纹章”（Chronomancer）的力量，可用来减缓时间的流逝。之后战神来到灼热绞架东北角落，击碎蓝色水晶走进地下水道。前方被一扇巨门封锁，可进入右侧小房间，攻击时空能量机让时间变得缓慢，然后启动旁边机关打开巨门，趁时间恢复正常之前迅速穿过这道巨门。此后，沿楼梯往上走，在尽头攀墙而上，在顶部反跳进悬挂在半空的管道内，沿着管道往前走便是干燥之地。



平时要留意这些时空能量机，经常要用它来解开谜题

干燥之地（The Dry Road）

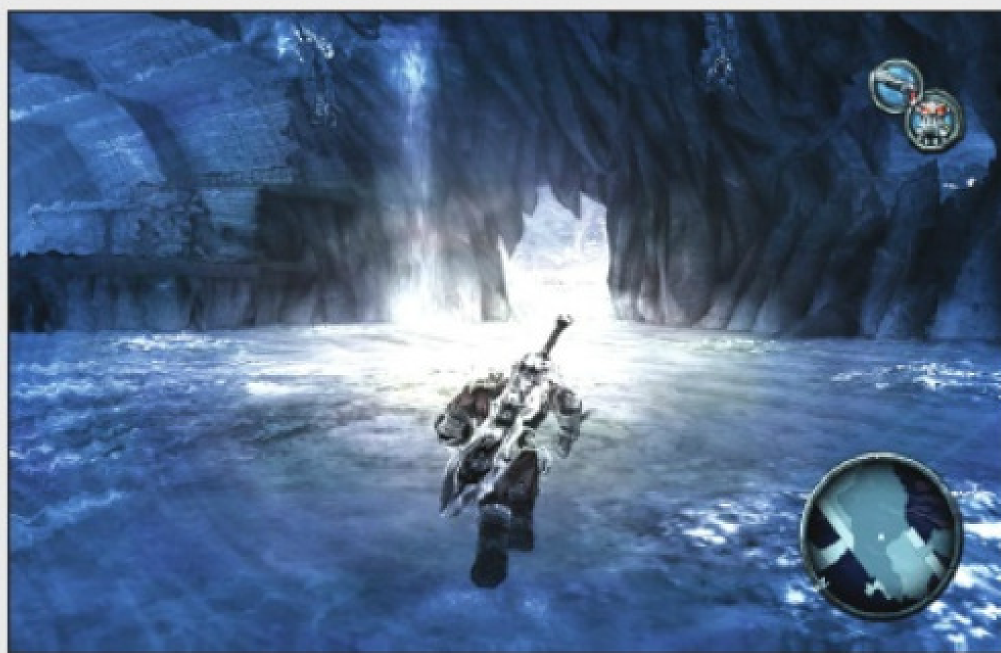
来到干燥之地，从北边断桥走进地下隧道，留意隧道顶部有一只捕食恶魔，它抓着一个铁箱不放，这时可用十字刃攻击它，使其松开铁箱，并趁对方恢复之前迅速抓住铁箱一侧，等捕食恶魔重新抓起铁箱时，再跳到右侧平台，用自燃弹炸开红色水晶。接着，沿排水管往前走，来到另一处断层前，前方的钢绳上方有三只捕食恶魔，此时要利用十字刃同时攻击这三只恶魔，趁它们全部收缩之时，迅速抓住钢绳，利用Alt键快速移动到左侧平台，接着沿恶魔之藤攀爬至对面排水管。

阿什兰（Ashlands）

穿过排水管回到地面，便来到无尽沙漠之地阿什兰。走出洞口，前方是一片沙地，一只蠕虫在沙地下徘徊，如果直接出去会被蠕虫吞噬，只能击打半空中的时空能量机，趁时间减缓迅速跑到前方不远处的岩地上。走过第一个岩地后，前往第二个岩地又要经过一片沙地，注意右侧有一座钻井平台，上面有一台时空能量机，可跑上去启动机关把它放下，然后利用它跑到对面岩地。第二个岩地有三座相连的钻井平台，先来到第一个平台，需要利用时空能量机从钻井顶部爬至对面，攀爬时要注意避开顶部的旋转刀刃。来到第二个平台，前方被红色水晶挡住，需要爬上钻井平台把时空能量机降至下层，接着利用它拿自燃弹炸开水晶。来到第三个平台，先启动机关让时空能量机升至上层，再利用它爬至平台顶部，启动顶部的机关让钻头停止运转，然后从钻井下方的洞窟跳进去。穿过洞穴很快回到废弃隧道，隧道顶部又是几只捕食恶魔，此时先击碎旁边的蓝色水晶，从里面推出一个铁箱，并推到捕食恶魔下方，接着趁捕食恶魔抓住铁箱之时跳到左侧的蓝色水晶处。水晶后面有一台时空能量机，然后借助时间减缓迅速跑到前方洞窟内，在里面拿起自燃弹炸掉隧道顶部的红色水晶，这次爆炸也导致岩石脱落，最后可踩着岩石穿过前方洞口，潜水爬回地面。

回到地面后，穿过西北角落的山洞，又来到一片沙地前。这片沙地较大，沙地中央有几个木制平台，附近还有一只蠕虫在徘徊，可趁蠕虫走远时，迅速跑到最近的木制平台上，一直利用这个方法跑到对面山洞。在山洞内，会遇到手持破裂炮的新敌人，可抢夺对方的破裂炮进行扫荡，优先解决持有破裂炮的恶魔。穿过这个山洞便是恶魔竞技场，在那里需要来几场恶战，首先是骑着尸骸战马的深渊骑士（Abyssal Rider），接着是一群恶魔围攻，最后是骑着毁灭天驹的深渊角斗士（Abyssal Gladiator）。经过一场大战，深渊角斗士渐渐不敌战神，战神则趁对方不留神之际，横砍一剑斩断其双脚，接着补上一剑，直接穿刺其胸膛。击败深渊角斗后，不受控制的毁灭天驹依然继续攻击，只见战神把剑插到地上，向毁灭天驹表示自己不愿与其战斗，最后当毁灭天驹发动致命一击时被战神彻底征服，甘愿成为他的坐骑。

得到毁灭天驹后，沿路返回之前的沙地，骑上毁灭天驹与蠕虫决一死战。解决蠕虫后，从北边离开，潜水渡过一个水坑来到另一片沙地，远远看到蠕虫之王被恶魔囚禁在木架之间。这时骑着毁灭天驹对围观的恶魔大开杀戒，而蠕虫之王也挣脱了枷锁发起攻击。经过数轮射击之后，蠕虫之王倒地不起，只见战神飞进蠕虫之王口中，一剑刺中它的喉咙，随后一股鲜血从地底喷出，战神拿着蠕虫之王的心脏享受着胜利者的洗礼。



让时间减缓，迅速冲进眼前这个洞窟

头目战：深渊角斗士

深渊角斗士有两种形态，遇到骑士形态时，要注意躲避对方的能量弹攻击，对方将手举起则是能量弹的准备动作，一定要做好躲避；遇到步兵形态时，则要注意躲避对方的追踪能量弹，这次没什么准备动作，只能靠自己的反应在被击中前躲闪过去。

头目战：蠕虫&蠕虫之王

有了毁灭天驹，对付这只蠕虫非常轻松。让蠕虫追在后面，它会张开大嘴露出弱点，此时可用怜悯枪往后射击，一旦蠕虫将要追上时，可用Alt键来一段冲刺，如此反复便能轻松搞定蠕虫。对付蠕虫之王的方法依旧，也是利用对方追赶之际，用怜悯枪射击对方口中的弱点，不过在此之前需要砍断对方头部的枷锁。

DARKSIDERS 第四章　天罗地网

回到灼热绞架，战神把第三个心脏交给萨麦尔，萨麦尔贪婪地啃着候选者的心脏，提醒战神只剩一个心脏，并提供最后一个目标——蜘蛛女王（Silitha），她的巢穴位于阿什兰峡谷对岸，只有骑着毁灭天驹才能过去。返回阿什兰，在第二块岩地的断崖前找到灵魂之桥，骑着毁灭天驹往前冲，灵魂之桥自然会出现，可顺利抵达对岸。然而没走多远，几只蜘蛛便悄无声息出现在战神头顶，他很快便失去了知觉。当战神醒来后，发现自己被带到了蜘蛛女王的巢穴——烙铁穹庐。

烙铁穹庐（Iron Canopy）

从蜘蛛网挣脱出来，穿过东北角落的蜘蛛门，在第一个房间里遇到在此看守的蜘蛛守卫，此时暂时无法给它造成伤害，只能借助那条巨型蛛丝穿过这个房间。先打破房间左边的蓝色水晶，将水晶后方的巨石拖至蛛丝下方，接着站在巨石上击打对面的时空能量机，趁时间减缓迅速顺着蛛丝从蜘蛛守卫底下溜过去。从地板出口爬出房间，前方有一段蜘蛛网构成的通道，通道对面还有一道蓝色结界，一旦踩着蜘蛛网通道抵达对面，这条通道就会崩塌，断绝回去之路。此时，可穿过巷子西侧的蜘蛛门，里面是一座破烂楼房，中央有一块被蜘蛛丝悬挂在半空中的钢板，需要利用这块钢板跳到对面平台上取得结界钥匙。由于钢板下方吊着一个蜘蛛卵，导致钢板偏重于一边，所以只能先跑到中层破坏这个蜘蛛

卵，再启动下层角落里的机关，让时间能量机升至中层，然后站在钢板前用十字刃击打时间能量机，趁时间减缓迅速踩着钢板跑到对面上层，并从宝箱里取得结界钥匙。最后，沿路返回至蜘蛛网通道，攀爬至蓝色结界前解除结界。

穿过结界，又来到一个蛛丝密布的房间，此房间分为上下两层，中间仅有一块蜘蛛网隔着，上层屋顶有一只捕食恶魔，下层有一只蜘蛛守卫窥探着，无论在上层走到哪里，下层的蜘蛛守卫都会跟到哪里，解决办法只有一个：将巨石推到捕食恶魔下方让它抓起，接着击打捕食恶魔让它松口，掉落巨石会震倒下方的蜘蛛守卫，它需要一段时间才能反转过来，可趁机从角落缺口处跳下，并攀墙至另一侧，反跳到平台上。接着，来到一个有升降机的房间，此房间也分成两层，下层有红色炸弹，上层有红色水晶，需要把带有自燃弹的巨石运到上层，再用它炸开红色水晶。先将断层下方的巨石推至旁边的升降机处，再利用上方机关使升降机跟地面平行，接着用拳套的“集气推物”把巨石打到对面，再利用对面的升降机将巨石运到上层，最后沿墙壁爬到上层炸开挡路的红色水晶。


踩着钢板跑到对面上层，从宝箱里取得结界钥匙

清除一堆敌人后，穿过另一条蜘蛛网通道，进门没走几步，会因地面崩塌跌落至下层，此时顺着走廊往下走，可在那里取得新装备——地狱锁链。地狱锁链有两种功能，一是抓住蓝色锁链点摇晃，抓住红色锁链点飞过去；二是将小型敌人拉至身边，让自己朝大型敌人身上飞过去。得到地狱锁链后，一只蜘蛛守卫也从天而降，这里可拿它来小试牛刀，用地狱锁链对准它的背部射击，可扯掉它的坚硬甲壳，朝着露出的肉体连续攻击即可解决它。随着蜘蛛守卫的倒下，蜘蛛女王母巢前的结界少了一个蜘蛛标志。稍后返回以前曾遇到蜘蛛守卫的地方，用地狱锁链消灭这些蜘蛛守卫，解除结界的四个标记。消灭四只蜘蛛守卫后，前往有母巢结界的圆形广场，刚进去就遇到一只拥有水晶甲壳的母蜘蛛（Broodmother），只要杀死这只母蜘蛛，母巢结界就会随之解除。穿过结界后方的蜘蛛门，再走一段路程就是女王巢穴，中途需要跳过一个深渊，要熟练利用暗影之翼和地狱锁链才能过去。

来到尽头的女王巢穴，女王已在那里等候多时，她对战神有所了解，知道他杀死了三个候选者，并取走了他们的心脏，感到恐惧的蜘蛛女王向战神说出了候选者的秘密：候选者并不是为了守护毁灭者的高塔，而是为了阻止萨麦尔的回归，一旦萨麦尔拥有四个候选者的心脏，他将拥有无比强大的力量，将比所有候选者都更有威胁。然而说明了真相后，战神却无动于衷，被激怒的蜘蛛女王决定要不惜一切阻止战神活着离开。一场大战过后，奄奄一息的蜘蛛女王经不起战神的重拳，摔落地面，一块尖尖的石头从她身体贯穿而过，战神踩着女王尸体，掏出了她的心脏。

头目战：母蜘蛛

母蜘蛛喜欢吞噬附近的蜘蛛茧，可利用这个弱点对付它。先用地狱锁链扯下周围的蜘蛛茧，趁对方吸气时丢到它嘴里，它便会啃食蜘蛛茧，可趁机迅速跑到它后方击打它的水晶甲壳，直到甲壳破碎露出肉体为止。

头目战：蜘蛛女王

对付蜘蛛女王需要掌握一些技巧，她会不断瞬移，正常攻击无法跟上她的速度，只能等她停留在远处挑衅时才有出手机会。一旦对方停留在地面，要立即用地狱锁链飞至身边进行砍击，如此反复后，蜘蛛女王会跳上天花板，释放出一堆光球，可趁光球未攻击之前，利用地狱锁链钩住她，再飞向蜘蛛女王身边发动必杀一击。

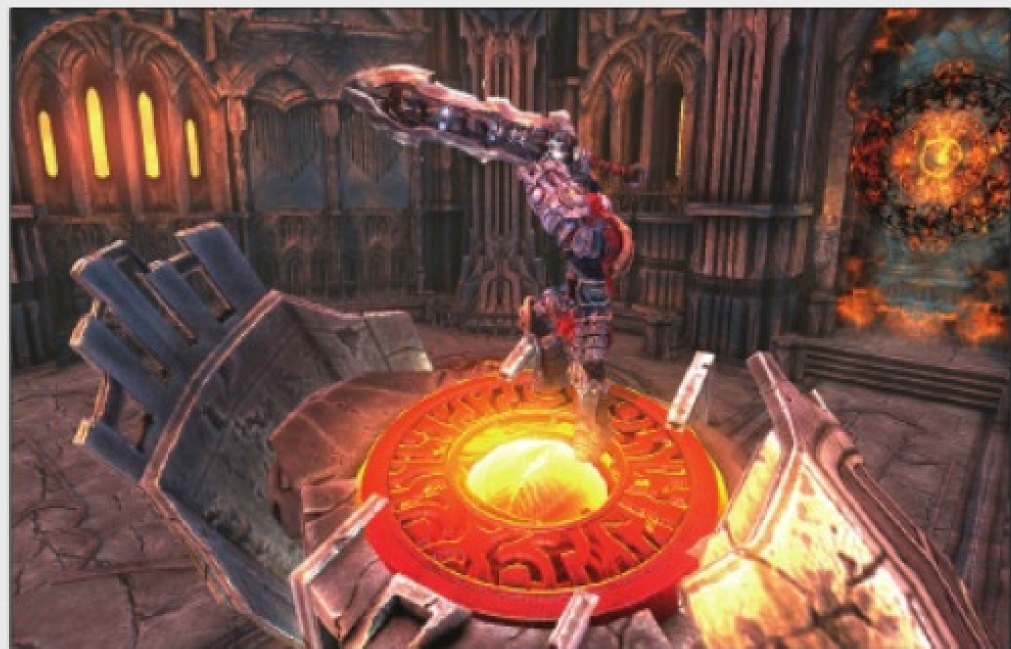
DARKSIDERS 第五章 黑暗王座

战神返回灼热绞架，萨麦尔看到第四个心脏就在眼前，显得异常激动。吃下第四个心脏的萨麦尔立该恢复了所有力量，足以轻松秒杀战神，但他认为自己做事是有原则的，也欣赏战神的复仇之心，于是继续履行之前的承诺，给战神打开一条前往高塔的通道。

黑暗王座一层（Black Throne）

来到黑暗王座，走过前方的浮石桥梁，在对面用十字刃击打两侧的剑形机关打开王座之门。来到王座大厅时，出现在战神面前的并不是毁灭者，而是死亡天使（Azrael），死亡天使对战神的到来也感到惊讶，直呼第七块封印没被破坏。原来，看守灵魂之井的死亡天使被恶魔领主囚禁在此，他建议战神一定要关闭塔与井之间的通道，因为毁灭者的力量来源就是灵魂之井，他从井里吸取灵魂，并用于控制自己的魔军。听到恶魔领主的消息，战神显得万分激动，死亡天使表示自己有办法把他送到恶魔领主那里，但需要解开牢笼的能量。

告别死亡天使，往东侧走廊走去，大门后面是一道三重机关门，要成功抵达出口处，只能按顺序击打剑形机关。首先击打第一道墙前方的剑形机关，让墙壁往下移动。接着击打第二道墙前方的剑形机关，让墙壁往下移动。然后再击打


跳到机械守卫头上解除他的护盾保护

第一道墙前方的剑形机关，让墙壁恢复原状。接着来到第三道墙后面，借助锁链点晃到对面，再击打第三道墙后面的剑形机关。而后沿楼梯走到第二道墙上方，击打第二道墙后方的剑形机关。最后站在高处击打第三道墙前方的剑形机关，这样便能打开一条完整通路。离开房间走到王座外，前方是一处断层，断层上方有几块石块，需要将石块上的锁链点全部恢复。可先启动断层左右两侧的机关，让石块恢复能量，接着击打石块上的剑形机关，使其翻转过来，然后再次启动右侧机关，让所有锁链点恢复能量。最后利用这些锁链点飞跃至对面，进入里面的城堡大厅。

在城堡大厅内，大厅地板突然打开，里面放着一件新装备——虚空行者（Voidwalker），可借助这件装备在传送标记上开启传送窗口，来进行时空穿梭。一次只能开启两个窗口，蓄力之后是一个加速窗口，飞出窗口的速度会增加几倍，后期不少地方要利用到这个加速窗口。获得虚空行者后，利用附近的传送标记不断前进，其中一个地方需要用自燃弹来炸毁传送窗口对面的红色水晶。此后穿过数道传送窗口，很快来到城堡中央广场，那里有一个机械守卫守护，需要击倒它才能启动能源装置。随着机械守卫的倒下，能源装置射出一道光波，此时需引导这道光波至死亡天使那里，在返回路上打开传送窗口，让光波折射给死亡天使。吸收部分能量后，死亡天使表示自己能被战神所救是始料未及的。战神质问他为何跟阿巴顿一样，都提到“第七封印未被破坏”，死亡天使却对此避而不答……

随后，死亡天使解开第一道枷锁，大厅周围降下一堵巨墙，围绕死亡天使旋转。此时，利用加速窗口跳到旋转巨墙，再跳到东南角落的平台上，用自燃弹炸掉旋转巨墙上的红色水晶，接着沿旋转巨墙往上攀爬，直至穿过上方一道大门，搭乘电梯往上移动。可是没走多远，前方出现一个浮石谜题，这些浮石会有规律地出现和消失。可先踩着出现的浮石跳到左侧平台，再打开前方两道传送窗口，然后踩着浮石跑到中央的传送窗口前，跳进去便能来到对面。

来到王座外面，断层对面依然是一座城堡，断层中央则是两块反复盘旋的浮石，两块浮石各有一个传送标记，此时先在前方浮石上开启一个传送窗口，接着在断层旁边开启另一个传送窗口，通过这个传送窗口可看到浮石在盘旋，当对面出现传送标记时，立即在上面开启新的传送窗口，这样能直接飞到对面。进入城堡内，上层有一个蓝色结界，钥匙放在前方的宝箱里，一旦打开宝箱取得钥匙，地面会发生崩塌，且屋顶会降下



评说 扬解谜之长，避动作之短

■陕西 Oracle

《暗黑血统》是一款成熟的动作游戏，之所以这么说，是因为它融合了很多经典游戏元素，却并没有表现出丝毫突兀，无论是战斗、探索，还是人物升级，各方面均表现出色，这是近期动作游戏里比较少见的。更为稀有的是，本作还是一款美式动作游戏。众所周知，欧美在动作游戏方面总让人觉得有些不给力，不是打击感薄弱，就是技能严重失衡，好不容易出了个《战神》系列，其他游戏还纷纷东施效颦，一股山寨气息扑面而来。

而《暗黑血统》显然是个异类，一扫之前欧美动作游戏黑暗阴沉的背景氛围，改用如同《魔兽世界》般鲜艳明快的画面风格，弃用写实风格而改为卡通建模，场景色彩丰富，风格多样，这些特色不由得让人眼前一亮。而在系统上，更是博百家之所长——战斗系统有主副武器、远近结合、特殊攻击、插槽强化、变身、QTE；冒险系统有攀爬、悬荡、坐骑、暗影飞行，就差把《波斯王子》的走壁也搬过来了；解谜部分更是令人拍案叫绝，自由探索式的地图堪比《塞尔达传说》，数个设计精巧的超大型迷宫与《古墓丽影》相比也毫不逊色，更何况它融合了减缓时间这个流行要素，甚至把Portal这款游戏赖以成名的传送门设定也吸收了进来，与之相对应的几个谜题精彩绝伦，会让你觉得这绝对不是那种只拿来凑数的鸡肋系统。



当然，《暗黑血统》的缺点并不是没有，动作系统一样是本作的短板。但本作之所以被玩家称为黑马，就在于它的扬长避短。特殊武器与道具的配合很好地弥补了战斗招式单一，动作枯燥的问题，干脆利落的QTE也是一大特色，并没有像《战神》的模仿者们那样本末倒置地追求连续按键的反应能力，所有终结技只需要按一个键即可完成，系统会自动根据敌人类型的不同决定终结技。从这里可以看出，尽管本作的诸多系统均出自于其它著名游戏，但它也有着自己的想法，这些系统经过一定的优化也变得更适合本作。又如游戏后期的传送门道具，可以说后期最出彩的场景就是以传送门为基础的大型迷宫了，虽然看起来师出Portal，但加入了蓄力设定，因而出现更多变化，甚至让这个系统在Boss战中也得到了出色发挥。得益于强大的技术实力，《暗黑血统》有着日式ACT所难以企及的广阔场景，这正是欧美游戏的长处，无缝连接的地图让进出一下房屋都要Loading的《鬼泣4》相形见绌。解谜要素作为战斗的补充，一直穿插在游戏的整个流程中，其手法也独具匠心——仅有的几个道具有丰富的作用，最让人印象深刻的莫过于是那把飞刀——十字刃，不仅在对抗某些敌人和Boss的时候有奇效，由其可锁定多个目标的特性所衍生出的多种解谜方式更是游戏一大亮点。当你沉浸在迷宫中时，你会发现，动作系统的不足似乎也是值得的了，这就是本作所要达成的效果。

三个石笼，在这里需要利用三个石笼抵达上层。方法如下：

1.利用传送窗口将一个石块传送至下方石笼内，使其降落下去；2.利用传送窗口把自己传送至中央石笼内；3.对准下方石笼开启一个传送窗口，然后跳到下方石笼的顶部；4.利用传送窗口将石块传送至中间石笼内，下方石笼上升，中间石笼下降；5.对准中间石笼开启一个传送窗口，然后跳到中间石笼的顶部；6.利用传送窗口将石块传送至上方石笼内，中间石笼上升，上方石笼下降；7.对准上方石笼开启一个传送窗口，然后跳到上方石笼的顶部；8.利用传送窗口将石块传送至中间石笼内，中间石笼下降，上方石笼上升。


通过传送窗口往里面再开一个传送窗口

来到上层解除蓝色结界，之后要穿越几道传送窗口，再次来到城堡中央广场，还要面对另一个机械守卫，对付方法依然不变。解决机械守卫后，能源装置又射出一道光波，依然要引导这道光波至死亡天使那里，这次引导难度有所增大，要利用反射镜折射才能顺利引导过去。经过三个石笼时，只要将一块石块放在中央石笼内即可折射成功。经过浮石谜题时，要站在左侧平台上先击打两个剑形机关，再迅速击打第三个剑形机关才能折射成功。将能源成功传给死亡天使后，死亡天使终于说出了此次事件的真相……

头目战：机械守卫

由于机械守卫有护盾保护，任何攻击对其无效，所以必须要跳到它头部解除护盾才能对它造成伤害。可在地面开两道加速窗口，趁对方重锤地面停止不动时，迅速利用加速窗口跳到它头上，解除护盾后再发动猛烈攻击，重复几次便可解决机械守卫。

DARKSIDERS 第六章 真相大白

天使一族发现宇宙存在一些问题，但焦灼议会却拒绝处理，天使长阿巴顿担心天使一族遭受灭绝，决定公然违反协议，攻打黑暗王国先发制人，死亡天使最初也是抱以反对态度，但在阿巴顿的劝说之下，最终同意协助策划此次事件。他们破坏了六个封印，留下最后一个只是不想引来天启四骑士，但没想到战神还是出现了，结果只能被迫让战神背这个黑锅。得知自己清白之后，战神本想放手不干，但依附在身上的守望者却用议会力量强迫他继续执行，直至解决毁灭者恢复平衡为止。

黑暗王座二层（Black Throne）

随着死亡天使解开第二道枷锁，大厅周围再降下一堵巨墙，继续围绕死亡天使旋转。此时，可利用加速窗口飞到上层房间，里面有两个上下移动的浮游柱。浮游柱各有一个传送标记，先在第一个浮游柱上开一个传送窗口，接着在房间对面开一个传送窗口，再通过这个传送窗口在另一个浮游柱上新开一个加速窗口，这样就能直接跳至对面。此后，沿螺旋阶梯往下走，底部是一处红色水晶，在这里需要利用传送窗口跳到对面，用地狱锁链在柱子上扯下一颗自燃弹，并通过传送窗口炸毁对面的红色水晶，然后利用地面露出的传送窗口飞至上层，取得一把结界钥匙。最后返回王座大厅，沿旋转巨墙爬至顶部，用钥匙解除蓝色结界，朝第三座城堡走去。虽然一路上还会遇到不少谜题，但都是之前遇到过的，依照同样的原理都能够轻松过去。



在巨锤上开一个传送窗口

进入城堡后，在里面会遇到一道新谜题。中央有一个巨大圆柱，虽然前方有个机关，启动它却暂时无效。此时，先跑到西北角落开启一个传送窗口，再击打旁边的剑形机关，接着跑到西南角落再开一个传送窗口，让那边的积水灌过来，水满之后便可游到对面启动机关。一旦启动机关，圆柱两侧会被固定，这时启动之前无效的机关，就能让圆柱旋转180度，还会露出一个传送标记。紧接着，在这个传送标记上开启一个加速窗口，利用它飞进前方电梯内，搭乘电梯上去便是城堡中央广场，还要对付机械守卫引回能源。此次引回能源仅有一个地方较难处理，需要利用时空能量机，趁时间减缓之际，迅速打击三个剑形机关，才能让能源顺利通过。

将能源传给死亡天使后，死亡天使又透露了一些事情。他表示恶魔领主跟这座高塔乃是一体，战神要想离开必须打败恶魔领主，但同时也会永远被困于此，不过死亡天使称自己有办法让大家安全离开，以求战神对其格外开恩。随后，死亡天使下方会出现通往恶魔领主居所的通道，在尽头启动电梯，降至黑塔深处，与恶魔领主决一死战。经过一番苦战，战神最终打倒了恶魔领主，眼看高塔即将崩毁之际，及时赶来的死亡天使引战神穿越灵魂之井，前往伊甸园。

头目战：恶魔领主

第二次跟恶魔领主交战，这次多了一根巨锤，巨锤上面还有一个传送标记。对付他很简单，在巨锤与地面各开一个传送窗口，趁恶魔领主高举巨锤时，利用传送窗口移动至他背部，对弱点予以痛击，反复几次就能轻松击败恶魔领主。

伊甸园（Eden）

一直以来，大家都以为伊甸园消失了，如今伊甸园完整地出现在众人面前，令大家叹为观止。原来，死亡天使担心天堂奇迹就此湮灭，提早把伊甸园及其知识树隐藏起来，这棵知识树能预知未来，也能给战神提供对抗毁灭者的办法。不过，死亡天使提起一件令人担心的事情，阿巴顿死后曾出现在他面前，他带阿巴顿来到此地，并接触了知识树，但没人知道知识树究竟赠予什么东西给阿巴顿。为寻求事情真相，战神决定去拜访这棵知识树。

来到断层平台，战神发现前方无路可走。死亡天使则认为前方有路，并称战神长期与黑暗作战，让黑暗不知不觉影响了自己，建议他面对黑暗一面，战胜自己的影子。于是，死亡天使丢给战神一个暗影面具（Mask of Shadows），通过这个面具就能看到平时看不到的隐藏通路或隐藏机关。一旦戴上面具，战神面前就会出现另一个自己——幻影（Shadow War），需要跟他大战一场。

击败幻影后，戴上暗影面具能看到前方的隐藏桥梁，沿路往前走很快就能找到知识树。在台阶之上，战神接触了知识树，眼前浮现过去的一些景象：阿巴顿在大战之前拉拢了乌列，结果却败在黑暗领主手中。一个不明女声不断嘲笑战败的阿巴顿，称自己早就知道这个计划，还不断挑战阿巴顿的底线，甚至给他一个选择，要么在天堂为奴，要么在地狱为王。紧接着，战神眼前又浮现出议会的一些景象：议会也知道阿巴顿的计划，但因封印未被破坏，没有证据证明他破坏协议，于是决定派出一名骑士，并赋予他复仇的动力……然后，战神看到了未来：阿巴顿化成恶龙“毁灭者”攻打天堂，守望者夺走第七封印，自己的身体被末日之剑所贯穿。在幻象中，战神走向自己的尸体，将末日之剑拔起，这把剑随即发出耀眼的光芒。当战神醒来时，发现自己已回到伊甸园，但手中却多了末日之剑的剑柄……



戴上面具，能看到平时看不到的隐藏通路或隐藏机关

回到断层平台，战神告知死亡天使阿巴顿背叛的事实，称他就是毁灭者，稍后会袭击天堂白门，乌列和地狱守卫都将败在他的手中，战神还拿出末日之剑的剑柄，认为这就是阻止阿巴顿的希望。随后，众人回到人世，死亡天使透露阿巴顿将末日之剑的碎片分散在世界各处，以免光明力量有机会将其重铸，同时建议战神借助暗影面具的力量找回所有碎片，找乌斯尔重新铸造末日之剑。

使用暗影面具走过桥梁，可在前方取得第一块碎片，剩余六块碎片分布在各个区域，按地图提示寻找即可。当寻找最后一块碎片时，乌列出乎意料地出现在此，这次她一人前来，以天界戒律向战神提出决死之誓，以命相搏。最终，战神再次击败乌列，并告诉她毁灭者就是阿巴顿，还表示很快会去取走她的性命，但不是现在。接着，战神马不停蹄赶到铁砧浅滩，让乌斯尔重铸末日之剑。

头目战：幻影

虽然对方是战神的影子，但实力却完全不如战神，只要避开他的跳砍，随便几下就能把他击倒在地。当影子受到一定损伤后，会变身成混沌形态，此时也可跟着变身成混沌形态继续克制他，连续几下过后就能让他灰飞烟灭。

DARKSIDERS 终章 最终之战

正如知识树所预言，毁灭者袭击了天堂白门，乌列率领地狱守卫誓死抵抗，结果统统不是毁灭者的对手。就在此时，战神带着末日之剑赶回阿什兰，并在死亡天使的帮助下，化成陨石前往天堂白门。面对毁灭者，战神临危不惧，毁灭者试图诱惑战神加入黑暗势力，被他一口拒绝，于是最终之战就在这样的氛围下爆发……

经过一场艰苦奋战，战神将阿巴顿打倒在地，上前拔去他的双翼，并用末日之剑了结他的性命，拿回第七封印。此时，潜伏已久的守望者突然现身，用议会力量控制了战神和乌列。守望者这时透露出真相：议会很清楚战神的荣誉感不会让他滥开杀戒，于是故意给他设计一个圈套，让他在封印未被破坏的情况下提前降临人世，担负背叛法律的罪名，然后利用他的复仇心完成整个计划。如今阿巴顿已死，战神也再无利用价值，正当守望者要了结战神性命时，乌列突然捡起末日之剑贯穿战神身体，也恰好击碎了守望者手中的第七封印。随着第七封印的破碎，战神顿时充满了所有力量，由于他已死过一次，所以完全摆脱了守望者的控制，无视他的哀求和威胁，直接了结他的性命。面对真正的天启骑士，乌列质问战神是否早已知道事情发展，当初一战才不取走她的性命，战神称原因并非如此，只是不希望天堂的最后一丝尊严随英雄的逝去而消失，乌列听完表示两人恩怨一笔勾销，如果以后再度为敌，将不会手下留情。

随后，战神一言不发转身离去，乌列大声对着战神咆哮：“你会受到追捕！白城、议会……肯定还有其他人！难道你要独自一人向他们宣战吗？”

“不，我并非一个人。”战神握着破碎封印回应她。此时，天空中有三颗陨石从天而降……

头目战：毁灭者

毁灭者有两种作战形态，前期是巨龙形态，会在战场不断飞奔，必须召唤毁灭天驹加速追赶才能追上他，否则只有挨打的份，可趁对方正面突击时将他砍倒在地，然后下马追加攻击，连续几次之后就会进入天使形态。这种形态的阿巴顿只使用跳纵斩和回旋斩两种攻击方式，注意对方的准备动作来进行躲避，之后要跟阿巴顿拼剑，需要快速按动鼠标才能拼过对方，连续拼剑三次即可将他击败。P

失落的星球2

LOST PLANET 2

■辽宁　枫红一刀流

精品	总评 8.0
制作	CAPCOM
发行	CAPCOM
类型	射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.8
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	7.5

为什么要玩这款游戏

这部游戏的发布距离前作有近三年的时间，时空背景设定在前作10年之后的伊甸Ⅲ星球上。这里的人类仍未遏止自己的贪婪野心，一边殖民建造家园，一边研制新型机甲从异形艾格里德的身上猎取能源，两者之间的战争壮观而惨烈。CAPCOM对《生化危机5》的图像引擎进行了改造加强，并应用于本作，这使得《失落的星球2》的画面表现相当细腻，水流、爆破等特效也很出色，在环境设定方面的变化也是多种多样——冰山、雪原、丛林、沙漠和峡谷，各种气候地貌应有尽有。游戏的重心在于射击战斗，角色的动作非常丰富，移动跳跃，翻滚冲刺，还有类似《天诛》主角使用的钩索，能够快速飞行到高处或垂降到低处，使得战斗充满了策略和趣味性。游戏秉承C社一贯的风格，从中不难看到《生化危机》和《怪物猎人》的影子，诸多元素拼在一起成就了这款游戏。喜欢紧张、刺激、恐怖和热血的玩家，不妨拿来一试。

人物操作键位

移动：W、S、A、D
射击：鼠标左键
手雷：鼠标右键
切换武器：鼠标滑轮↑
切换道具：鼠标滑轮↓
下蹲：Shift
冲刺：V
跳跃：空格
近战：E
填弹：R
发射钩锁：F

机甲操作键位

左武器攻击：鼠标左键
右武器攻击：鼠标右键
左转90度：数字1
右转90度：数字4
移动：W、S、A、D
跳跃：空格
进入退出：Q
拾取武器：按住鼠标中键
丢弃武器：鼠标中键＋鼠标左（右）键
填弹：R或J、K
视角缩放：Z
夜视镜：数字键5
鸣喇叭：F1
PDA：Esc

飞行摩托操作

爬升：按数字键1
降落：按数字键4
着陆：Q



序　章

在伊甸Ⅲ星球上已经历了半个世纪的殖民化，一些被称为雪贼的移民公开反抗政府军（NEVEC），直至逼迫政府军撤离这座星球。雪贼使用一种新发现的能源，并装备热能同调器来加快恢复能力，常使战斗立于不败之地，但这种装备的使用加剧了雪贼和异形艾格里德（Akrid）的冲突，他们之间展开了一场热能争夺战，这样的争斗也加剧了行星上的酷寒环境。

现在是后实验时代12年，星球上仍无迹象表明何时才会结束这种动荡的时代。

风雪弥漫，山丘上蹒跚行走着几辆雪贼的机甲，主角的机甲落在了后边，明显的能源不足，身上的热能同调器还需要热能补给，如果不尽快找到热能，他们都将在这冰天雪地里冻成冰雕。这时队友从仪表的扫描图上看到前方有生命迹象，如果是异形艾格里德的话，就可以解决掉它拿到够用的热能了。

对话结束后跳进（Q）机甲，按X键激活。游戏中的所有机械重兵器统称为VS，例如VS机甲，VS火箭筒等。遇到某些



废弃的机甲，可以跳进去驾驭，也可以拆卸上面的武器。

冒着风雪沿山谷行进，清理母巢里冒出来的一群小怪后找到数据终端。这种终端的功能有三个：一是补充主角的热能，二是显示雷达地图标注，三是增加团队点数，每激活一个终端+500点，每死亡一次-500点，团队点数扣光则任务失败。

离开机甲跑过去读取数据，这样就在PDA上显示当前的地图了。往前发射钩索（F）飞身到悬崖之上。钩索的功能有多种，最基础的是攀爬和下落，用它还可以攀附到机甲身上进行攻击，从敌人身上掉落的热能也可用它来收取，而不必跑过去拿。遇到地上有装重要物品的箱子，划动鼠标滑轮↓装备热能同调器，使用鼠标右键发射热能来打开箱子，同样也可以将热能发射给队友。

拿到箱子里的火箭发射器，跳下山崖过去激活数据终端，然后跑到左边清理一群小怪，这时地底钻出来一只异形艾格里德，全力射击它两只爪子的黄色部位，如果异形攻击，就用Shift+空格+方向键滚动躲闪。将异形的两只爪子打断使其倒地不起，再射爆它的尾部肚囊结束战斗，跑过去登上运输直升机。

LOST PLANET² 第一章：重返伊甸（Return E.D.N.Ⅲ）

1－1

大群的雪贼运输直升机朝艾玛鲁巴丛林飞行，准备由那里穿越丛林前往林贼的矿山，主角看到这等大阵仗，知道一场宏大规模的战斗即将来临，不由得摩拳擦掌情绪高涨。机群在途经一大片湖泊时遭遇到飞行异形的攻击，纷纷坠落，队员伤亡惨重。主角所在的第一特遣队驾驶冲锋舟往丛林行驶，登岸后沿小道前行，激活第一座数据终端。继续前行杀掉一些小异形，激活第二座数据终端。这时收到报告，前方空降了一支小队，需要赶去会合。刚刚望到小队的运输直升机，从地底钻出来的异形艾格里德便将直升机摧毁了，于是展开激战。用枪瞄准它爪子上的黄色部位打，感觉火力不够可以到左边找一部报废的机甲，拆下加特林机枪（鼠标中键）来攻击。消灭掉异形艾格里德后，激活第三座数据终端，至此全部终端连线成功，而后沿着左边的林中小路前行来到矿工的营地。



用狙击枪清除矿井区域的枪手

跑过去激活前面的数据终端，这样能掌握附近敌人的位置，队友会吸引大部分敌人的火力。接下来重点清除屋顶、楼梯的敌人，注意观察地图，在草丛里埋伏有伪装的枪手，迅速清除掉。在右边的塔楼里有支狙击枪不要忘了拿，按Z键可以放大视角来瞄准。而后往前激活第二座终端，继续清理埋伏的敌兵。右边岔道是死路，走左边的路到末端，启动机关打开大门进入矿区。

这里的任务是摧毁矿区，只需让两个电极过载，就能使整个矿区崩塌。首先要启动五座发电机来取得控制器的使用权，钻探机共有四个控制器，将它们全部激活并保持运行90秒，电极就会过载，矿区随之崩塌。

进入矿区后，用手上的狙击枪清掉远处的士兵，随后沿左边的通道走，躲避机枪扫射，扔手雷轰掉通道里的一座枪塔，沿着地下通道深入进去。用手雷轰掉枪塔，跑过去启动第一座发电机。继续走来到外面，快速移动躲避那两挺机枪，利用竖梯爬到顶部能拿到狙击枪，跳到底部在机枪碉堡的下面能拿到加特林机枪。接下来启动发动机的顺序不限，由于地形复杂，可采取多种进攻路径，遇到枪塔就扔手雷，或者用收集到的火箭筒轰毁。建议在全部启动之前，身上留一支火箭筒备用。

将五座发电机启动后，敌军从碉堡上方的悬崖现身，跳下来展开激战，先阻击他们，然后跑到各处启动四座钻探机的控制器，这时会开始90秒倒计时，接下来守住这四个控制器不被敌人关闭，否则就会停止倒计时，除非重新激活它们。在坚守90秒后矿井开始崩毁，全员撤退现场，逃离的途中会有一次QTE操作。

1－2

清理大门处的母巢和会飞的异形，进入大门激活数据终端，然后在附近收集霰弹枪和手雷。沿着河道遇到一只异形艾格里德，消灭后激活第二座终端，往前会遇到后背生有棘刺的跑跳怪，还有种龟壳爬行怪，它会蜷缩一团滚动冲撞，用霰弹枪能轰停它，然后攻击它的尾部即可解决。再激活两座数据终端，穿过峡谷来到下一区域。

往前到平台遭遇G型异形艾格里德，比之前遇到的异形要庞大得多，是游戏中第一次真正意义的挑战Boss。在屏幕的下方显示它的血量，用霰弹枪轰击它两条硕大前腿和八条小腿的红色部位，或者扔手雷并在空中射爆来轰炸，它的前腿断掉会低头下去，这时集中火力轰击它头顶的橙色部位。不久这只异形的前腿和小腿会复生，不过它们都很脆弱，再度将它们打断，等它重新低头的时候继续轰击头部，直至死亡。在平台附近有大量的弹药补给，包括一些霰弹枪弹药，可随时跑过去补充。



这只异形巨大又强悍，需要更多的耐心来应对

激活平台上的第一座数据终端，沿平台跑过去激活第二座，驾驭小型机甲轰杀前面成堆的异形，激活第三座终端，在通道末端的平台上找到第四座。将四座终端全部激活后，山壁有道铁门可以开启，前往下一区域。

1—3

和盟友沿着山路前行，消灭敌兵后激活桥下面的数据终端，然后从桥上的箱子里拿到一面盾牌。继续前行，用盾牌接近碉堡消灭里面的枪手，后面是一幢四层建筑，快速由右侧的路抄到楼梯处，消灭敌兵上楼梯到二层，扔手雷炸掉机枪手，再用霰弹枪清掉余兵，在二层的箱子里拿火箭发射器。第三层有两名敌兵，轻松清除掉，过去激活第二座终端。第四层的敌军有一部大型机甲，先将身上的手雷全部扔过去轰炸，然后迅速冲到右边机库，那里有部小型机甲可为利用。摧毁中央的大型机甲后，跑到门前启动机关打开它，前往下一区域。


蜥蜴异形的后背棘刺和腿关节是它的弱点

前方便是一座敌军基地，楼顶有机枪扫射，利用盾牌靠近建筑物，在底部小屋里拿装备，有加特林机枪和霰弹枪，然后上楼梯清扫敌兵，遇到敌人聚堆或炮塔的地方就扔手雷轰掉。在平台两边激活两座终端，然后进楼清剿敌兵，激活第三座数据终端。

此时后面院落里冲进来大批林贼士兵，他们是来掠夺能源的，准备打一场硬仗吧！在屏幕下方有血槽显示，这里不一定要将林贼全灭，但要将血槽打空才行。开始会有几部机甲，近了就扔手雷，远了搜索火箭筒来轰。火箭筒有好几个，注意从箱子里和地面收集。院子里还有沟堑可为利用，切到敌军后方或侧翼偷袭。在后期，会有敌机降落两部机甲，将它们轰毁后收到一条讯息，要队伍前往会合点集合，救援小组要一次撤离尽可能多的人，于是一行人奔往峡谷的撤离点。

峡谷里有很多的机甲残骸，可从上面拆卸下来加特林机枪和火箭发射器使用，在谷底还有机舱残骸，里面也有很多的武器可以选择。先跑去激活数据终端，然后再跑向山丘激活第二个，此时山谷里出现一只形似蜥蜴、体型超巨的爬行怪兽，这是第二只要解决的Boss。这只怪兽的弱点在后背的棘刺和六腿的膝弯处，跑到高处用加特林机枪或火箭筒轰击，如果站位较低很容易被它踩扁。等打断腿或轰击背部到一定程度，它会倒在地上喘息，这时迅速跑过去打它的嘴，或者趁机在附近收集适手的武器，等它站起身形来继续打它的弱处。战斗中它有几次身泛蓝光并施展一次风暴袭击，要迅速找掩体躲避。

将怪兽击倒后，调查残骸里的通讯记录，和自己收到的撤离通知一模一样，听起不像是撤离单位发布的。这时一架运输直升机飞至，登机后才知道他们不是撤离小组的，那条有关撤离的通讯不知是谁发来的，好像是一个策划好的圈套。

LOST PLANET 2 第二章 先锋小队（Harbingers of NEVEC）

2—1

政府军派出第一特遣队，前往中央城调查重装战士组织正在制造的重型车辆。重装战士组织一直接受雪贼的订单，生产一些机械和武器，他们最近好像有着某种秘密的交易。

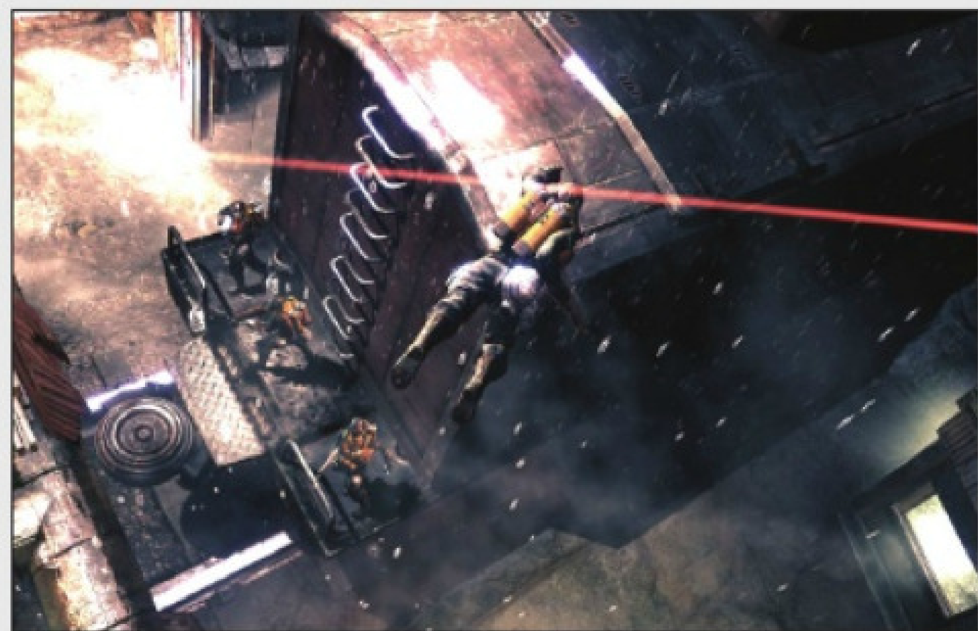
队员们解决掉哨兵，从水中登陆到敌军基地外围。离开码头尽量不要被探照灯照到，用钩索或爬竖梯到右边的屋顶，在二层会遭到狙击手的攻击，将他解决掉。跳到下面消灭两名哨兵，激活数据终端。沿着一道斜坡上去遇到一群敌兵，扔枚手雷轰杀，然后跑到屋子左边找到一堆碎石，从里边能找到一支霰弹枪，近战利器。

来到下一区域，前面的街道上分布着一些安全系统探测器，想避开它们很难，不如见到就摧毁吧，敌人会闻风而动扑出来，尽量找霰弹枪和手雷来打，霰弹枪用来射杀开阔地带的近程敌兵，而手雷则轰杀碉堡或掩体后的敌兵。在街道末端有名扛火箭筒的重装兵，利用掩体接近他，建议扔手雷轰杀，用枪械很难解决掉。

敌人对城市展开空袭轰炸，到处是燃烧的火焰，其间仍有一些残敌在抵抗着。一开始会遭遇大群敌兵，包括一部机甲，先远远扔手雷轰一下，再躲在小巷里或掩体后打。末端的场景很混乱，有喷火的管道，还有两部机甲和大量杂兵，先扔手雷轰一下。底层屋子的一只箱子里有副重装盔甲，穿上爽一下吧。在这附近有碎石堆能找到狙击枪，带上它前往车站区域。


在小镇和重装战士展开巷战

来到车站，这里是将人员和材料送往中央城的地方，趁火车离开的时候穿越轨道，解决掉驻守在站台的哨兵，找到一部控制终端并激活它。此时需要防守两分钟的时间，用这段时间来侵入火车的控制系统，使行驶的火车停靠在站台上。防守的时候不用跑远，就站在控制终端的后面墙角，这里没有后顾之忧，全力消灭试图接近终端的敌兵。计时快结束时会有一辆列车驶进站台，等它停稳跳上去。


纵身跃上缓缓启动的列车

2—2

大家在车厢里舒展筋骨，推开车窗望到一辆运输巨型大炮的列车缓缓移动着，想要摧毁它的话，需要从城里的一辆大火车上找机甲，用它的重型武器把它摧毁。要下车的时候收到指挥官命令，任务稍有变化，大家要穿过工业区进到中央城夺取那门大炮。

下车后来到工厂内部，沿着传送带前行，消灭两侧出现的敌兵，也可从一侧的小道偷袭敌兵。在传送带的末端有粉碎机，不要冲过去，而是往右边来到开阔地带，激活第一座数据终端。左转的时候要小心，前面有枪塔和大量敌兵，躲到掩体后面慢慢清除。沿着传送带前行，附近有霰弹枪和火箭筒可拿，末端是大型粉碎机，不要掉下去，利用钩索飞身到左上方的平台，箱子里能拿到一副盔甲。清掉敌人继续前行，在运输带的末端有冲压机，利用它升起的瞬间冲过去。右转有拿盾牌的敌兵，扔手雷轰杀他。由竖梯爬上，前往下一区域。



机甲可以拆换武器，受损可维修

由控制室出来沿走廊行进，展开近距离战斗，霰弹枪和手雷都是适用的武器。沿着楼梯下行找到数据终端，这里有两条行进路线，一个是由梯子爬到房间里，另一条路是沿楼梯继续走，殊途同归。在末端的屋子里聚集着大量敌兵，扔枚手雷轰一下再冲进去清扫。击碎铁门后立刻扔手雷进去，不久会有几名重装战士冲出来，继续用霰弹枪和霰弹枪招呼，进通道往下一区域。

在机库展开激烈的枪战，如果之前的火箭筒仍有弹药的话，用它轰击那些机甲，或者从废弃的机甲上拆下VS机炮或VS霰弹枪轰击。机库的中央上方有座天桥，先在高处平台清掉上面的枪手，由竖梯爬上去从箱子拿到狙击枪，用它清除下面的各类敌兵。有部机甲仍需用火箭筒摧毁，可跳到左侧的一条狭窄的平台上拾取火箭筒。

清完所有的敌兵后，激活机库里的三座数据终端，然后跳到旁边的机甲里清剿出现的敌兵，小心敌人投掷的脉冲手雷，会使机械暂时失去行动能力。若机甲受损可以跳下来进行维修，杀到一定数量的敌兵进入Boss战。

2－3

任务开始进入一座庭院，清理掉这里的伏兵，在天桥的箱子里和下边的桥上都有狙击枪可拿，用它清掉远处的敌兵。消灭完敌兵后，前去激活三座数据终端，然后空中出现增援的盟军，不想一部G型异形艾格里德 X现身，瞬间将空中的运输直升机摧毁。当异型试图去扳动列车巨炮的时候，敌人发射炮弹将它给轰倒，随后列车拖着巨炮呼啸远去。

队员望着列车背影无可奈何，不想那只倒地的巨型异形站了起来，它头部的坚壳已经被炮弹轰毁了，发出橙黄色的光芒，那里就是要攻击的弱点位置了。庭院里有几部机甲，右边有一支是无限弹药的VS霰弹枪，站在一侧的墙角全力扫射异形的头部，被它扫到的几率很小。异形被打倒一次还会复活，不过这次它的防御力极低，很快就能将血打空。

政府军的指挥官率队赶来，说照料大炮的任务会找人接手，第一特遣队新的任务是前去唤醒一只冬眠的G类异形。第一特遣队总是接手这样的自杀式任务，其中缘由，经由指挥官和心腹的一番对话流露出来。原来第一特遣队是叛徒伊万·索洛托夫克隆的实验品，身上带着叛徒的基因，所以永远也无法得到指挥官的信任和重用。对指挥官而言，每阵亡一名队员，麻烦便少了一点。

LOST PLANET 2 第三章 还我自由（Libera Me）

3－1

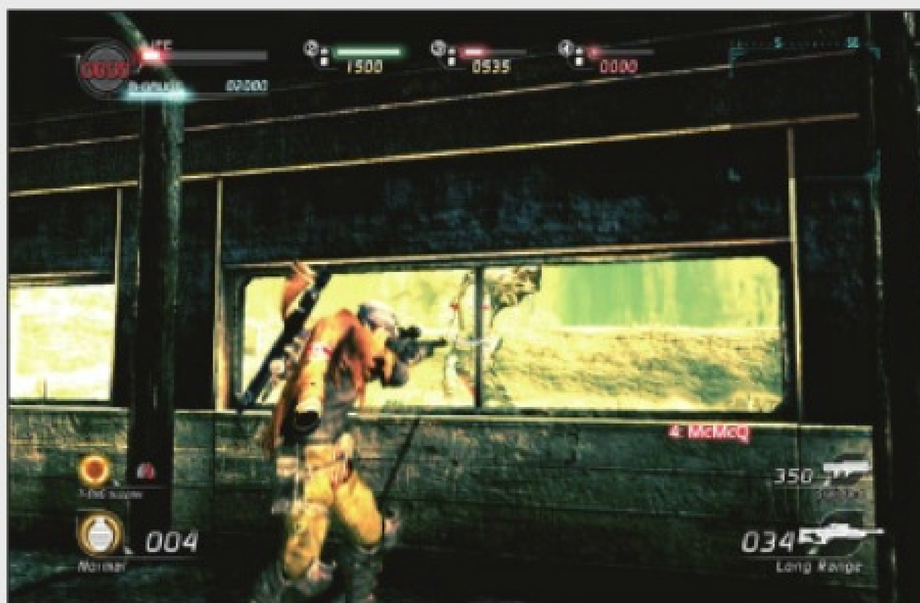
载着燃料的列车飞驰在沙漠里，林贼士兵将在车上度过漫长难挨的时光。本来袭击中央城的计划周详缜密，却不巧碰上了政府军的第一特遣队，以队员们伤亡过半的代价换来仅够四天的热能，这种结局让人无法接受，但后悔无济于事，他们只能继续向前。

慵懒的士兵们正在休息中，突然传来剧烈的震动，风沙骤起，一只G型异形艾格里德出现在列车后方，不断追逐和吞噬着车厢。现在要阻击它，以换取给直升机补给燃料的时间。阻击它的方法有两种，一种是拾取火箭筒、狙击枪等远程攻击武器，等异形从沙尘中出现的时候攻击它的黄色核心，将它暂时击退；另一种方法是当异形出现的时候，打掉固定油桶的黄色节点，将油桶放出去轰退异形。拖延一定时间后，直升机完成燃料补给，这时全力往车头奔跑，跳上运输直升机逃离沙漠。

3－2

直升机漫无目的飞行了几个小时，燃料消耗殆尽，在一座废弃的殖民村落迫降的时候，大家遭到了敌军的伏击。村庄里埋伏有大量的狙击手和士兵，可以拾取霰弹枪和手雷穿屋过户打游击战，也可以迅速冲到塔楼底部拾取狙击枪，然后沿竖梯爬到塔顶，躲在围栅后面清除下面敌人。

在准备乘列车撤离的时候，村庄里出现两只小型的异形艾格里德，它们是盲目的，对声响特别敏感。它们的攻击方式有两种，一种是冲撞攻击，可摧毁房屋建筑，但无法摧毁轨道上的车厢，因此躲在车厢里面是安全的。另一种是发出声波尖啸，这时狂按A和D键来掩住耳朵。解决这两只异形的方法是，收集狙击枪和足够的弹药，再躲到车厢里透过窗户狙击异形头部和腹部的红色部位，直至将它们全部击杀，然后和队友乘坐列车逃离小村。



躲在车厢里狙击村庄里出现的两只异形

3－3

敌人的列车从旁边追了上来，这时要解决掉对面列车上的敌人。第一阶段从车厢里拾取适手的武器，建议挑远距离攻击的火箭筒和狙击枪。狙击枪清除对面列车上的狙击手，而火箭筒则主要对付列车上的炮塔和空中的直升机。进入第二阶段后，敌人发射导弹要摧毁这边的列车，立刻纵身跳到敌人所在的两辆列车上面，跳跃时有一次QTE操作。接下来要到列车的头部来控制顶层甲板上的大炮，行进的路线有两条，一种是从车厢内部穿越，建议拿霰弹枪等近程武器来打。另一种是从车厢顶部行

走，建议拿狙击枪等远程攻击武器来打。在车厢连接处跳跃时要小心，如果掉下去只有死亡。

在右边的列车上有部机甲，跳进去清理敌兵，并摧毁出现的直升机，在右侧的列车上还有两座炮塔。将三座数据终端全部激活后，接管列车末端的巨型大炮，操作并不复杂。首先跑到顶部平台，在左侧将炮弹装填进去，再跑到前端的左侧进入控制室，旋转炮管轰击列车两侧出现的Boss“红眼”（G型艾格里德X），它的弱点在于两侧身体的发黄光的圆形突起，打到一定程度会脱落外壳，露出橙黄的颜色，继续打可摧毁它。每侧共有四个这样的突起，不过不建议用大炮来打，因为炮身旋转得过于缓慢，每轰一炮还有较久的延迟，并且离冷却系统也远，不方便操作。取而代之的方法，是用下部两侧的四门机炮来打。从这里跳下去就是有冷却系统走廊通道，当车厢损伤的时候可以快速冷却修复。将异形两侧的突起全部摧毁后，跳到顶层操作大炮，朝着后面异形嘴里的核心进行最后一击。

列车继续行驶，天气变得异常寒冷起来，飞舞的雪花使前方望去白茫茫的一片。不久，山脉中渐渐显露出一只异形的庞大身躯，猩红的圆形突起尤为醒目……

LOST PLANET 2 第四章 反击之战（Counter strike）

4－1

直升机里，雪贼的指挥官望着监测雷达的屏幕满怀忧虑，说那只异形的活动已经超过预期。打开机舱的大门，望到前方盘踞在雪山中的庞然大物不由惊讶失声，它身上红色的突出点密密麻麻，整个身躯宛若一座山峦，暂且命名为G+型异形吧！指挥官推测沙漠中那只被称作“红眼”的异形就是出自这里，一般的异形和它比起来就像只小猫，实在让人难以置信。指挥官肯定政府军对它做了什么手脚，使它变异成如此形态。创造它的目的，是用来消灭星球的抵抗者。它若达成最终形态，意味着消耗巨大的能量，整座星球将进入另一个冰河世纪。当务之急，是尽快拿到控制整个计划的数据终端来结束这场噩梦。


抢夺一艘潜艇逃离敌军基地

任务开始，雪贼的两名队员被囚在政府军基地的牢房里，一名内应过来扔给他们一支手枪，说有同伴来救他们了。就在将信将疑的时候，房外传来轰隆的爆破声，守卫们慌张地跑了出去，于是两人开始越狱。

来到走廊和伙伴会合，往右边走，将沿途的安全探测器打掉的话，楼梯处的枪塔就会失效了。解决掉敌兵后激活第一座数据终端，打开楼梯口的闸门。此时可以继续往上面的三层探索，有几名敌兵，能拾到霰弹枪和冲锋枪。由闸门处的楼梯下行，右边的通道上有一排枪塔，不用理会它们，直行沿顺时针方向绕过去，逐个房间清理敌兵，在一房间内拿到狙击枪。沿楼梯继续下行，这里是一座有排水沟渠的大厅，里面有两部机甲，在上边的平台可以卡住它们，扔手雷轰杀。摧毁枪塔并清除大厅里的敌兵，跳进水池开启铁门沿着水道行走。

沿水道跳落下层找到第二座终端，激活后会遇到水母形态的异形，带电的触角能使人短暂眩晕，因此尽量躲到远处射击。继续前行，左侧有道瀑布，跳到上方通道里摧毁小异型的巢穴，激活第三座终端。跳回下面水道，击倒一只水母异形，用机关开启铁栅门。

下一区域是开阔地带，解决掉地面上的敌兵，在前方的天桥下有一排五座枪塔，火力较猛烈，蹲身往左过桥，冲进小屋里拿加特林机枪，透过窗口摧毁枪塔上方天桥里的两座探测器，枪塔全部失效。继续前行遇到敌军机甲强大火力的阻击，一部大的两部小的，这时可以往左边跑，箱子旁边有座VS机炮可操纵，或者往右侧平台跳过去，那里有一部机甲可驾乘，右键发射炮弹来摧毁大门前的敌军机甲。也可以用火箭筒远程轰击，还可以从水道潜过去扔手雷解决，最后跑过去激活两座控制终端。

4－2

来到一间开阔的仓库，这时要陆续激活六座数据终端，每激活一座终端，会在雷达地图上显示出下一座的位置，所以按提示走不会漏掉。在这座仓库里有大量的武器补给，建议拿霰弹枪和狙击枪，远近咸宜。二层平台的两只箱子里有火箭筒，记住它们的位置，遇到机甲的时候过来取用。

开始的三座终端在仓库的高处平台，余下的三座则在底层。在赶往码头时候，会有两只冲锋舟运送大批的敌兵，躲到掩体后用狙击枪逐一射杀。将全部的六座终端激活后，找到一条通路前往港口。接下来要夺取敌军的潜艇逃出基地，沿着通道来到港口的船库，从水道的任一侧走，激活沿途的两座数据终端，然后跳到潜艇上激活第三座，潜艇开始启动行驶。沿着水道往回走，这时主角要利用潜艇上面的加特林机枪解决闻讯而来的敌兵，有的在岸边伏击，有的则驾乘飞行器出现，冲出重围离开船库，成功逃离敌军基地。

4－3

分析过政府军的终端数据，得知他们正等候G+型异形Akird进化到最终形态，然后用卫星炮来消灭它，从而收集所有的热能，这样将引发新一轮的冰河世纪，毁灭这颗星球上的所有生物，然后他们会放弃这里，在其他星球重新开拓殖民地。

为了拯救这颗星球的生物，必须阻止他们这样做。此次行动的目标，就是前往尼奥斯（Neos）空间站夺取政府军制造的卫星炮，利用它的火力阻止异形进化到最终形态。第一步计划是穿过风暴抵达政府军总部以北地区，夺取他们的穿梭机前往空间站。


站在碉堡的顶部轰击下面的机甲和炮塔

登陆到海岸上，任务目标是激活前方敌人基地里的四座数据终端，其中两座在海岸附近。兵分两路，主角沿着右边的山脊摸到一座碉堡附近，扔两枚手雷进去轰一下，进去消灭残敌，收集到火箭筒

和霰弹枪，并激活第一座数据终端。然后跳到这座碉堡的顶部，这里有副盔甲可装备，之后居高临下，用身上的火箭筒重点轰毁基地内两座碉堡上面的炮塔，以及两部大型机甲，弹药不够还可以从地上废弃的机甲上拆卸机炮来打。摧毁掉所有重兵器后，进到基地里清扫残敌，这时会跳出来三部小型嗜血机甲，同样用火箭筒来轰，从附近箱子和碉堡里补给20发火箭弹，留作备用。


在水洞里遇到两条鳗鱼形态的异形

进到主建筑激活另两座终端，算是占领了敌军基地。来到主建筑的高层平台，敌军开始进行反扑，主力是空中的鱼鹰战斗机，可用手上的火箭筒轰之，地上也有机炮可以利用。对于那些空中摇摆不定的直升机，用加特林机枪击毁。清完空中目标，再跑到边缘打地面的机甲，全清后来到下一地点。

沿海滩行进，遇到一只蜘蛛形态的异形，它是经敌军改造过的，朝着主角发射抛物线路径的电能冲击波，躲在掩体后面也没用，因此要速战速决，用身上的火箭筒轰击蜘蛛身体中央的机械部分，轰倒后跑过去激活终端解除电磁屏障。之后爬梯子上山崖补充火箭弹，还有狙击枪可拿。前面有一个利用闪电充能的力场，必须关闭铁塔上的闪电收割者才能继续行进。接下来的行动都是在重复这一步骤，清除一个区域的敌兵，激活终端，关闭闪电充能者解除屏障进入新区域，来到一座基地外面。跳入围墙清扫敌兵，跑到铁塔上关闭最后的闪电收割者，峡谷中的河道会排空，由一道大门进入新场景。

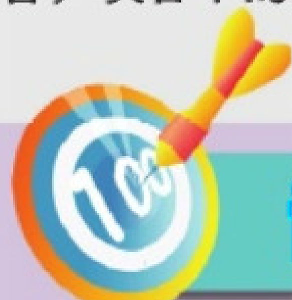
4－4

这一节是独特而漫长的战斗，在开始沿走廊清敌，用手雷轰杀蜘蛛机甲后爬竖梯上去。这里是一座有小湖的洞腹，快速跑到对面跳上VS机甲，用它的机枪来扫杀前面埋伏的敌兵，随后会有敌方机甲出现，解决后跳到湖底激活数据终端，打开一道巨大的铁门。

沿水洞前行，屠杀掉出现的水母和章鱼等各种水生异形。穿过第二道大门，洞里出现两条鳗鱼般的异形，它们的弱点在于脊背的橙色突起，还有口中的核心。将它们解决后开启第三道门，前面出现几部敌军机甲单位，这里有几部废弃的机甲可以利用，和敌人对轰。清完敌跑到末端开第四道门离开。

指挥官发来讯息，说附近有座海洋研究所，要小队赶去调查一番。来到地点，指挥官发送任务简报，说钻井分为两部分，现在大家的位置是右部平台，要想进到研究所内部，需行进到左部平台，这样就需要找到吊桥的控制台，将桥梁接通使队员能够顺利通过。

首先沿通道攻到上层平台，激活数据终端后跳进旁边的机甲里。这时会出现敌军的机甲，手上控制的机甲有光剑武器，近战的话砍



评说

失意的星球

■陕西 Oracle

《失落的星球2》（以下简称LP2）在欧美获得的评价普遍较低，这恐怕是CAPCOM始料未及的。然而仔细想一想，这又有着一定的必然成分。初代LP先机占尽，获得空前成功甚至一举奠定CAPCOM在次世代的发展战略，主要原因有以下几点：

1.X360初期缺乏既能发挥机能，又具有较高游戏性的作品，CAPCOM凭借深厚的动作游戏底蕴结合先进的图形技术，使得LP的出现弥补了这个空白；2.巨大化Boss震撼人心；3.PC版的LP作为史上第一款DX10游戏，声名大振，风头一度盖过《孤岛危机》。

现在到了二代，时过境迁，上面的优势还剩下什么呢？什么都不剩了。四年过去了，连《战争机器》都要出到第三代了，LP2的图像不再让人觉得惊艳。巨大化Boss也泛滥在各种游戏里。不得已，二代开始改革，CAPCOM一琢磨，近年来联机之风盛行，咱家的LP2就改成四人合作模式吧。

然而不幸的是，此番CAPCOM被自己的思维禁锢，这一改不要紧，一时间，各界关于“打枪版《怪物猎人》”的质疑之声不绝于耳。这个定位让CAPCOM很尴尬，由于文化隔阂的缘故，无论《怪物猎人》在日本如何大红大紫，在欧美始终就是不温不火。基于同样的原因，打枪游戏在日本也是无人问津。LP2不仅模式与《怪物猎人》相仿，就连图标界面都与后者颇为神似，而射击部分比起HALO等联机大作又始终欠一些火候，最后只能落得两头不讨好的局面。欧美人和日本人都不买账，难道要卖给中国人么?



外部因素的讨论到此为止，游戏最终是要玩的，对于一位已经进入LP2的玩家来说，本作的素质远没有评价那么不堪。如果能与别人一起合作（国内的玩家可借助对战平台实现），体验更要远超前作。LP2毕竟还是有很大提升的，初代游戏在精彩的Boss战背后是无聊沉闷的杂兵战，虫子们凭借身形上的优势尚能弥补智商上的不足，一旦遇到人类敌人，低下的AI水平立现，而热能作为一个关键创意，也没有得到很好的发挥扩展。这些问题在LP2里都迎刃而解，大大强化的杂兵战使得玩家在整个流程中都无法掉以轻心。热能有了多样化的作用，不仅与生命密切相关，还关系到几乎所有强力武器及拉风机甲的获得。由于整个流程基于多人模式，任务也有了很大改观。不再是以前那样只是激活数据站，顺便消灭沿路的一切活动生物。玩家可以镇守据点，与敌方争夺数据站，在队友的配合下用强力炮台对Boss进行重创。同时，玩家恢复能力被大大削弱，在前作里敌人武器打到身上不痛不痒拍拍积雪继续前进的情况不会再发生了，操作不慎的话也有可能被敌人单枪匹马地干掉。掩体与机甲成为首先要考虑的生存保障，这种压迫感已经有些接近于《怪物猎人》，LP2试图给玩家展现的，也就在于此。然而，恶评所致，怕是没有多少玩家能体会得到了。

几下可解决一部敌方机甲。爬竖梯来到顶层平台，先收集火箭筒，然后在这里有两种交通工具可选——飞行摩托或直升机，驾驶它前往大桥的对面。

清除桥左平台的敌兵，用火箭筒轰毁几座炮台，然后启动控制终端将吊桥接通，与队友会合。接下来要对付几架空中出现的鱼鹰直升机，平台边缘有两支VS火箭筒可用，躲在铁箱后面伺机轰击。清完直升机，用两边的控制台激活电梯，前往下一区域。


进到这样的房间要小心，罐子里的异形会跳出来

4－5

这里是封闭的迷宫空间，每激活一座终端就会有新的通路打开，可以进到低层的新区域。需要激活所有的数据终端，才能结束这一小节。在开始的一层只有少量的士兵，随着深入会出现越来越强悍的对手。在二层会遇到植物异形，在一间屋子里有盔甲，不过破碎的玻璃缸里会跳出四只中型异形，在另一间有终端的房间内也是如此。在第三层会遭遇几只改造异形，穿过这里激活最后的终端就能乘电梯前往穿梭机发射塔了。

在开始跳落水池，在水里一直往底层跳落，只要不跳进无限的深渊就好。在各层平台收集足够的弹药，带上20发火箭弹。在底部启动控制器，指挥官说要发射一艘飞行器过来，不料此时出现敌军的实验兵器——巨型潜艇。这艘潜艇会绕着水底发射塔巡游，躲在平台上很容易避开它发射的飞弹，使用身上的火箭筒轰击它前部发射红外线光芒的部分，那里是它的弱点。将它轰毁后队员们进入发射塔，乘坐穿梭机飞向太空。

第五章 宝藏源地（Treasure Borrachos）

5－1

本任务扮演的是纵横沙漠的沙贼战士，肌肉虬结却脑袋笨笨的有些可爱，相较之前的关卡而言，本关的战斗刺激火暴，轻松诙谐。

一群沙贼战士在沙漠里搜寻宝藏的时候遇到两名雪贼士兵，顺利地将他们俘虏，这时发现一艘政府军的庞大陆地战舰在沙漠中行驶，于是驾驶飞行摩托朝战舰追去。主角开始驾驶飞行摩托追在战舰后面，将武器切换到火箭筒轰击战舰尾部的枪塔，然后将飞行摩托着陆在一侧的平台上。进入战舰的走廊，解决掉机舱里的机甲和敌兵，跑到舱门前操作两座控制台，打开舱门放队友进来。

接下来的任务是寻找控制室夺取战舰控制权，需要启动的控制器有两个，位于战舰的首尾两端，将它们全部启动后要坚守90秒，如果另外一座控制器被敌人夺走，还需跑挺远的路过去夺回来，只有两边的控制器全部启动才能激活防守倒计时。

5－2

敌人开始派出大批增援部队抢夺战舰，跑到船尾解决掉零散的敌兵，激活这里的数据终端，然后拾取火箭筒解决掉飞来的运输直升机和战斗机，那些摇摆不定的单位就换加特林机枪来扫射。机炮的火力稍弱，在敌机密集的时候并不适用。

船尾的战斗结束后，在船头又出现大批异形，还有一只四脚甲虫形态的Boss，它的弱点在于四条腿的红色关节，它是不停移动的，用火箭筒很难击中，因此建议操纵甲板边缘的机炮扫射它，全部击碎的话它会趴在甲板上呻吟，并抛射漫天的小怪，这时集中火力攻击它头部的红色部位。


解决一只四脚甲虫形态的异形

5－3

行驶途中，有一艘敌军的战舰追了过来，于是操纵甲板上的激光加农炮朝着旁边的战舰轰击，这座加农炮需要充能，会消耗主角身上的热能，消耗光的话可以激活数据终端补充，或者跑到下层甲板找一只黄色的储能罐补充。

首先轰毁敌船甲板上的加农炮，然后再攻击敌战舰的侧翼和尾翼，将它们轰掉后敌战舰会和这边的战舰靠在一起，不要着急冲过去，用船舷的机炮轰毁那艘战舰甲板上的炮台，再带上火箭筒跳过去抢夺控制权。

在大厅里有重型机甲和大量敌兵，攀爬到高处平台清剿敌人，用火箭筒轰毁那部巨大的机甲，然后激活地上的数据终端。这时屏幕上出现倒计时，敌人战舰即将爆炸，迅速跳回到原来的战舰上。

敌人战舰爆炸后，沙贼们看到一枚升空的穿梭机，猜测是政府军搞的什么实验研究。

第六章 融冰行动（Meltdown）

6－1

雪贼小队乘坐穿梭机飞入太空，中途有敌人入侵并打开了运输舱上方的密封门，致使队员们被吸入太空。主角从身边抓取到一部推进器，使用推进器的动能（空格）飞回穿梭机走廊，消灭几名敌兵，然后启动控制台将舱门关闭。

穿梭机抵达政府军的空间站，首要目标是穿越卫星炮外围的基地进入建筑内部，由于可以飞行，前进的路线是多样的。登陆基地后大开杀戒，沿途有很多的重武器可以利用，包括装备有无限弹药的脉冲激光枪的机甲。需要小心的是空中的小型侦察机，发射的光束伤害很高，要快速移动着打。最后找到一条通往基地内部的走廊，清掉里面的炮塔和机甲，前往下一区域。


进入卫星炮附近的基地内部启动五座数据终端

6－2

要打开卫星炮的控制室，需要激活工业区的五座数据终端。首先由竖井跳落到下面走廊，从废弃的机甲上拆到脉冲激光枪。杀出去是一道圆形的竖井，先跳到底部平台激活第一座，其余的四座全部在上方各层平台，需利用竖井周围的高低平台逐层跳过去，将每层的终端激活。注意第四座终端附近有大量敌兵，其中有发射激光球的士兵，要利用掩体边缘逐名偷袭射杀。此外还有几架发射光束的侦察机，在它们分开护甲进行攻击时才是最脆弱的时候。在激活第四座终端后，空中出现飞行机甲，利用小屋和它打游击，用火箭炮或冲锋枪解决掉。将所有终端激活后，进入卫星炮上层的控制室，准备往PDA上传卫星炮的控制程序数据，以取得卫星炮控制权，不料触发了卫星炮的自动防御程序，整座大厅被封锁起来，队员们连忙跳进太空版的机甲（PTX）进行防守。

这种机甲是游戏中最强的，并且体型也较小巧，能够在空中进行短暂的飞行，躲避攻击比较灵活，还能拾取并装备地面上散落的重武器。开始时会出现几波敌方机甲，和队友一起轰杀他们，场面激烈、刺激。最后登场的是一辆坦克，防御较高并能发射成排的导弹，不过在队员们灵活的游击下很快就土崩瓦解了。

6－3

和伊甸Ⅲ星球的指挥官联系后，政府军第一特遣队出现在雪贼小组面前，为他们解除了控制室的封锁。原来第一特遣队一直是雪贼潜伏在政府军内部的内应，他们决定利用卫星炮朝星球上的那只G+型异形施展一次自杀式袭击。

主角一行穿上太空机甲开始朝伊甸Ⅲ星球飞行坠落，这种太空版机甲整合了GPS功能，在上载了控制程序后，用它能操纵卫星炮进行精准的瞄准和射击。在坠落的过程中要穿越一片雷区，闪躲或直接开枪将它们引爆，最后穿过星球大气层，灼热的机甲坠落到冰雪覆盖的伊甸Ⅲ星球表面上，此时的气温已低至零下120度。接下来需要与其他坠落的队员会合，风雪里的能见度很低，遇到异形的时候不必恋战，只需朝着雷达地图标识的北方走，一直跑进一幢小屋中。在小屋内拾取弹药，并用储能罐补充能量，然后跑到外面平台末端激活数据终端，再跑到小屋外的其他平台上操纵机炮来轰击下面潮涌而至的异形，坚守一段时间后接到指挥官的讯息，他在雷达上标出那只G+型异形艾格里德的位置，快速朝那个方向跑吧！

在途中的沙地里遇到两只虫子形态的异形，这种异形的攻击方式除了冲撞、摆扫，还能吞噬，因此任何时候都不要近距离站在它的正前方，免得被它一口吞掉。还有一种攻击方式是朝天空颤抖，往空中抛射落下密雨般的东西，这时要迅速滚动躲闪。解决它们的方法是：从地上拾到加特林机枪打它身体两侧成排的橙黄色眼窝，打到一定程度它会伏在地上张开嘴，这时打它的嘴里。在打一只异形的时候，还要观察到另一只的动静，防止被偷袭。


从太空飞坠回伊甸Ⅲ星球

解决完两只异形，在通往G+型异形艾格里德的路上有一道障碍无法穿越，正一筹莫展之际，林贼的首领发来讯息，说有办法将那道屏障清除掉。随后，林贼士兵从政府军手里抢来的列车巨炮出现在视野中，一边发射着炮弹，一边朝屏障冲撞过去……

这时，大山般沉睡的G+型异形突然苏醒了……


站在金色温暖的海洋里，大家心里升腾着些许的感动

6－4

沿着峡谷前行，不时有孵化的异形跃出阻击，从地上拾取火箭筒、加特林机枪等武器慢慢清出一条血路来，行进到下一区域。

到处是恶心的黏稠黑色生物，这里就是滋生异形的温床。此时屏幕下方出现一道血槽，前往各个区域将黑色黏液里面出现的橙色圆球消灭掉，并摧毁各个母巢、杀掉孵化出来的异形。那些橙色圆球会发动火球攻击，因此在它们发出呼啸的时候，就应找掩体躲避，或者在发出火球的刹那用钩索攀爬到其他位置。

清完几个区域的异形，用钩索攀至洞穴外，沿着蠕动的肢节跑上去，望到G+型异形的庞大躯体。它有三根触角在不断地起伏扭动着，拾取武器攻击触角的橙色头部。现在它的攻击力很有限，当它朝天空抖动的时候立刻躲到掩体后，会有几颗火球坠落。当它的任何一根触角伏地的时候，迅速冲上前将GPS定位仪绑定在上面，然后躲远观看，一道激光落下击中异形的身躯，随后庞大的卫星炮从天空坠落下来……

伊甸Ⅲ星球迎来久违的阳光，大地和海洋重焕生机。无论雪贼、林贼还是沙贼，望着眼前的美景都欢喜不已。

海洋中，G+型异形的残躯和卫星炮仍然巍峨矗立着，或许噩梦并未真正的远去，不过这颗星球还是幸存了下来。对他们而言，这颗失落的星球就如同爱人的床一般温暖…… P



林晓：在经历了两期的连载之后，围绕着“爱情药水”这瓶神秘药剂发展的故事终于接近了尾声。这瓶粉红色的药水背后究竟隐藏着什么样的阴谋？卷入这场阴谋的角色最后又会如何收场？一切答案，尽在这期刊登的结局中。

随着这个故事的结束，2010年的“游戏剧场”也顺利落下了帷幕。在这长达一年的观赏过程中，哪些故事给你留下的印象最为深刻？欢迎来信诉说你的看法。另外，如果你在欣赏之余也产生了创作的欲望，同样也可以拿起键盘一试身手，没错，“游戏剧场”就是这样一个允许所有人展现才华的平台，欢迎大家踊跃参与！



爱情药水。

■江苏　一夕之君

求你卖给我

“不要再骗我了，约瑟芬！我知道你这里有传说中的爱情药水，卖给我吧！我出一万金币！”

布料商人鲍威尔红着眼睛，把满满一袋子金币砸在我的面前。

“鲍威尔先生，我不晓得您是从哪里听到这种谣言，即使世界上真有能让喝掉的人死心塌地爱上你的东西，也不可能是我这个小小的杂货店能搞到的。”

天晓得这已经是第几次。这几天，为了爱情药水找上门来的客人我不知接待了多少，当然，我的回复永远是一成不变的。

“好啊，你说不卖就不卖吗？我现在砸了你的店，你这不知好歹的小丫头！”

鲍威尔扬起了他肥硕的大手，作势想要给我一个耳光。

我毫无惧色地冷眼瞪着他。那支高举的肥手很快就放下了，一只有力的胳膊从后面勒住了他的脖子。

“不知道对女士要温柔一点吗？”贝罗尼加重了手上的力道。

“对、对不起！请、请你松手好、好吗？”刚才还在耀武扬威的鲍威尔顿时变成了软脚虾。

“滚！”贝罗尼毫不留情地朝那肥大的屁股踢了一脚，顺手把桌上的钱袋也丢了出去。

看着鲍威尔抱头鼠窜的样子，我没有感到丝毫的愉悦。这不是第一次，也不会是最后一次。

“喂，你没事吧？”贝罗尼关切地问。

我看到他的手掌被捆着钱袋的荆条刮破了，于是我取出纱布，给他包扎了起来，却不知道该说些什么。

“对不起，真的对不起，我，我没有想到会变成这样。”贝罗尼依旧是一脸的歉意。

“不，这不是你的错。我现在最想知道的只有一件事：究竟是谁把这件事闹得沸沸扬扬，满城皆知。”我拿出手帕，给他拭去了额头上的汗。

“我也不清楚。一夜之间，城里到处都在议论你这里有一瓶爱情药水的传言。谁曾想，这荒唐事居然能变成公开的传闻。”

贝罗尼显得忧心忡忡，“不如我们离开这里吧，约瑟芬。离开这个是非之地，把那见鬼的爱情药水给彻底忘记。”

片刻之后，他仿佛下了很大的决心，紧紧地握住了我的手。

我犹豫了一下，还是挣脱了。

虽然，心里确实甜甜的，暖暖的。但是，还没到我回避命运的时候。在看似纷乱无章的局势中，一切线索正在有条不紊地收拢。

我摇摇头，笑了笑，想叫贝罗尼不要担心我，却看见依旧不死心的鲍威尔拎着两大包金币又找上门来。这次，他居然一下子跪在了地上：

“求求你卖给我，求你了！你不知道我有多么爱她，我不能没有她，真的，我不能没有她！求求你，求求你成全我！”

鲍威尔说的那个“她”是谁，我是清楚的，所以我更不会帮他。我看见有不少人从巷子口径直朝我的店走来，都是来过不止一次的老面孔。

我示意贝罗尼出去拦住他们，弯腰从柜台里掏出了一把大大的门锁。

你懂得爱情?

我已经不能回家了。杂货店的门口永远堵着一大群人，于是我躲进了贝罗尼的家里。这个常年云游四方的冒险家向来居无定所，很少有人知道他在暴风城里还有个家，所以正适合让我来避避风头。

和从小就受到父母百般疼爱的我不同，贝罗尼的父亲是个酗酒的工人，喝醉了就喜欢打老婆。贝罗尼的母亲不堪忍受已经离家多年，至今杳无音信。贝罗尼从小就是一个人长大的。

我的父亲就像他的父亲，我的母亲就像他的母亲。

而我，究竟是他的妹妹，还算是其他特别的关系，我一直都不太清楚。

他看着我成长，和欺负我的人打架，为我爬树捉小鸟，在我订婚之后参军，又在我失恋之后回来，成为了冒险家，走遍了艾泽拉斯大陆。

这仅仅是兄妹的关系吗？

我有多久没来过这里了？

十年？十二年？

这里似乎没什么变化。虽然小时候我曾经来过几次，但是没过多久，贝罗尼就不准我再来这里找他。因为他觉得这里又脏又破，十分丢脸。

贝罗尼笨拙地打扫着房间。我几次想帮忙，都被他阻止了。

房间里乌烟瘴气，我捂住了嘴。贝罗尼突然停住了手上的活计，带着委屈的眼神问我：“我是不是很笨？”

“是啊，真是个大笨蛋。”我笑着用食指弹了弹他的额头。

“哎，我在你眼里永远是这种模样。算了，我还是老老实实做点不那么笨的事吧。你在家等着，哪也别去，我去给你买些好吃的东西。”

看看时间已经接近黄昏，仿佛

觉得我的肚子应该饿了，还没等我回答，贝罗尼就冒冒失失地跑了出去。

我哭笑不得，只好拿起贝罗尼丢下的打扫工具，帮他继续清理房间。

也不知道过了多久，乱七八糟的房间总算是整理得稍微规整些了。累得要死的我坐在桌前休息时，无意间发现了一本日记。还没等我翻开封面，门边就传来了动静。我急忙把日记塞进了衣服里，应该是贝罗尼回来了。

没有任何顾虑，我心不在焉地拉开了门，“你回来了！”

一只大手伸了过来，捂住了我的面孔。顿时，我失去了知觉。

“你醒了？现在可以乖乖地交代了吧。”

醒来的时候，我发现自己正待在一间地下室里，整个人被绑在一张靠背椅上，浑身动弹不得。

“你，你要干什么！”我又急又气，大声呵斥着眼前的男人。

“干什么？你以为我会对你有兴趣吗？我的眼里只有她，我的爱也只属于她，她就是我的一切！为了得到她，没有我干不出的事情！”鲍威尔唾沫横飞地咆哮个不停，血丝密布的眼睛让他看起来就像饥渴的恶狼。

他的模样让我作呕。我强忍着愤怒，丢出了一句讥讽：

“你懂得什么是爱吗？”

“住口，你这混账！”白天没有打到的那个耳光终于抽了上来。我感到半边的面孔火辣辣地刺痛，嘴里冒出一股铁锈的味道，略带腥味的液体流出了嘴角。

“我没工夫和你废话，只要你乖乖交出那瓶药水，我保证不为难你。钱，不是问题，一万，两万，都不够是吧？我给你五万金币，够你舒舒服服过完下半辈子了吧！”鲍威尔拿出从我身上搜出来的手帕，给我擦去了嘴角的血。

“去你的吧，本姑娘没那个兴趣。”我朝他吐了一口混着血的口水，不偏不倚，正好落在他的额头中央。

他恼羞成怒，对我拳打脚踢。肉体上的疼痛势不可挡地袭来，我又昏了过去。

随着冷水泼满全身的刺激，我苏醒了。对面，鲍威尔目光中的贪婪和凶残彻底暴露无遗：

“你以为我会束手无策？告诉你，在你昏过去的时候，我已经叫我的手下把你那该死的男人家里搜了个遍，很快，他们就会把东西给我找回来，顺便让你们两个团聚，哈哈哈哈哈！”鲍威尔歇斯底里地狂笑着，活像是闹剧表演中一时得志的小丑。

嗯，是的，就和戏剧一样。这种时候，一定会有无畏的英雄，从天花板或是窗户闯进来。

我的英雄会是什么样子呢？

我曾经幻想过会是骑着白色骏马的王子。

然而我现在发现，故事往往也只是幻想。

骑着白马的，很可能只是个农夫。

而我也不是公主，来救我的可能只是个盗贼。

“混账，给我放开她！不然我要你脑袋分家，把你的头当球踢！”

唉，听听这粗鲁的声音，胡子拉碴的贝罗尼，怎么看也不会是王子。

鲍威尔慌了神，匆忙中抄起一把尖利的匕首，对准了我的咽喉：

“别过来！再走近一步，我就让你的小情人马上完蛋！”

鲍威尔声嘶力竭地咆哮着，一点底气都没有。

不知道为什么，我居然一点也不害怕。

有人说过，如果刀口足够锐利，血的声音会像喷泉。现在，我相信这句话不是吹牛了。

贝罗尼的飞刀插进了鲍威尔的喉咙，一击毙命。

松绑后，我才感到浑身上下遍体鳞伤带来的痛楚。贝罗尼扶住了我，但我依旧寸步难行。

于是，他把我背在了背上。

他的背很宽，很厚，像是爸爸的背。

我闭上眼，想要睡一会。

我能感到，他正在上楼梯。

但是，他突然停住了脚步，不由自主地开始后退。

我睁开眼，看到了拉姆达。

或者说，是个长着拉姆达的面孔的恶魔。

第三瓶药水

“我的小伙子，你已经欠了我三个人情，还不打算奉还吗？”

这是我第一次亲眼看到魅魔，看上去比书里描述的更邪恶，尤其是那双不停轻踏的蹄子，比任何女人脚上的高跟鞋都要撩人。

“我，我几时答应过你的！”贝罗尼虽然硬着头皮回应了一句，但气势明显落在下风。

“嗯，好吧。让我来算算，你到底欠了我多少，正好来一笔清算我们的账。”拉姆达手中的鞭子“啪”地一声抽碎了一张木凳。

“首先，你这位英勇冒失的小伙子在黑石深渊里贸然得罪了一群黑铁矮人，他们本来打算要把你切成碎片扔进熔岩里，是谁那么好心，救了这个冒失鬼一命呢？”拉姆达用迷离的眼神望着贝罗尼。

“是，是你。”贝罗尼不敢看她，只好低头盯着地面。我趴在他的背上，能感到他的身体正在颤抖。

“其次，我让你把三瓶爱情药水带来，给这位可爱的约瑟芬小姐尝尝滋味，你又做了些什么呢？”拉姆达目不转睛，眼眸中带着的妖异神采，简直可以让人神魂颠倒。

“……”

“哟呵，无话可说了？嗯，等等，这是什么？”拉姆达突然伸出手来，我只感到身上一紧，藏在衣服下面的日记本已经飞到了魅魔的手里。

“哦呵呵呵呵呵，纯情的小日记，在黑石深渊的时候你就带在身上，真是形影不离啊。让我来瞧瞧，贝罗尼先生对约瑟芬小姐的浓情蜜意滋味究竟如何？”拉姆达快速地翻看着日记本。

“不，放下那东西！”贝罗尼似乎忘记了背上还有人。我被重重地抛在地上，而他已经不顾一切地扑了过去。

“安静！”随着一团紫光，贝罗尼从阶梯上飞了回来，像被一只手按住似的，倒在地上动弹不得。

“啧啧啧，真是肉麻，连我这个魅魔都看不下去，你真该试着当个吟游诗人。小哥，你最后欠我的人情，我可以忽略不计，原本我也要找到亲爱的约瑟芬小姐，就当你这次帮我做了个顺水人情。反正我的耐性也快到头了，好在还有这最后的一瓶药水，去吧，让她喝下。”拉姆达的声音一如既往的甜腻，任何男人都无法抗拒。

贝罗尼不是男人？

他当然是，只不过是个昏倒的男人。

我大喊着他的名字，他躺在地上浑然不觉。

“凶手，恶魔，你为什么要这样做！你不是冲我来的吗！”我不知该如何发泄心中的怨恨，只能朝着拉姆达大嚷大叫。

“噢，对了，你说得一点没错。亲爱的约瑟芬，来吧，抬起头来，让我看看你。”拉姆达不知对我做了什么，我的身体仿佛失去了控制，好像被绳子吊起来一样，身不由己地脱离了地面。

“让我仔细瞧瞧，噢，多美的眼

睛啊，是继承自你的母亲吗？就是因为这双眼睛，我亲爱的他才会离我而去吗？还有这头金色的秀发，像不像和煦的阳光？”她的手指轻轻地掠过我的额头，喃喃自语仿佛在和情人对话。

“你认识我的父亲？你就是娜玛拉？”突然，我想起了这个名字。

“有的时候，聪明的小姑娘也会反应迟钝，不是吗？如果我们现在的表演是一出舞台剧，那你只会比观众还蠢。没错，我就是娜玛拉，你的父亲肯定不止一次对你说起我的故事吧？哎，人类就是如此愚蠢。就和那边的瞌睡虫一样，你的父亲当年也去过黑石深渊，我们就是在那里相识的。他是个该死的骗子！他说过会回去找我，结果他认识了你的母亲，忘记我们的约定！”娜玛拉现在的样子，和被抛弃的人类怨妇看上去别无二致，之前那种非人的魅惑感荡然无存。

“请你看看那边的地上。”我努力地伸着脖子，想要告诉娜玛拉留意脚下的东西。

“……这是！”娜玛拉捡起了落在地上的手帕。那是我一直带在身边的手帕，蔚蓝色的，犹如大海般深邃的颜色。

“这是父亲临终前留给我的。他告诉我，这条手帕来自他最心爱的一个人，只可惜，那是个不能和他在一起的人。”

“你骗人！就算不能和我在一起，他为什么不来见我！”娜玛拉的手用力地攥紧了手帕。

“因为，他在回来后不久就瘫痪了。是我母亲照顾着他，陪伴他度过了剩下的时光。”我看着娜玛拉，一字一句地缓缓说到。

她沉默了，死一般地沉默着。

“你拥有操控人心的力量，你轻而易举就能判断出我说的是不是真话。你散布了关于爱情药水的谣言，还用你的美貌愚弄了人类，把这件荒唐的小事折腾到了不可收拾的地步。现在，你可以看看我心里所想的到底是什么，看看我和父亲是否欺骗过你。”

娜玛拉没有回答，只是把我从魔法的束缚中解放了出来。

“我可以放过你，还有他，只要你跟我订个契约。我们恶魔不会做没有好处的事。”娜玛拉的声音很温柔，像是在与熟悉的朋友聊天。

“你说吧，除了要我喝下这瓶药水。如果我没猜错的话，这瓶药水，会让喝下它的人杀死自己心爱的人吧。卢克雷蒂亚的下场，让我想通了一切，她谁也不爱，只爱自己，于是她自杀了。”

“你真的很聪明。你不敢喝这瓶药水，是因为也有心爱的人吧？”娜玛拉眯起眼睛看着我。

“原本没有，但是现在不一样了。所以，你可以杀了我，也别想让我喝下这东西。”

“哼，我和你们人类可不一样，我言而有信。既然我选择了和你订立契约，当然不会拿走你那不值钱的灵魂了。听着，我的契约内容很简单：让我带走这条手帕。你选择同意，我就放过你们。”娜玛拉的话，让我不知该如何回答。

“你不回答，我就当默认了。对了，还是告诉你一个秘密吧，仔细听好：真正的爱情药水，是存在的。只要把永夜玫瑰的花瓣洒进这瓶药水里，它就会拥有让你的爱人永远爱上你的魔力。也许你会觉得我很可笑，至少我认为这样的爱情根本毫无意义，但你们人类却还是趋之若鹜地追求它。”娜玛拉的眼神里带上了一点朋友的善意。

“你一点也不愚蠢。契约成立。”我向她回应了一个善意的微笑。

“呵呵呵，很好。那么再见了，记得提醒那个冒失鬼，以后没事别去黑石深渊乱逛。”

随着一阵空气的振动，娜玛拉凭空消失得无影无踪。

“哎哟哎哟，好疼啊。”



插图作者：鱼望

贝罗尼开始发出呻吟。

“行了，别装了，我知道你没昏过去。”我朝着他的屁股踹了一脚。

“哎呀，我的约瑟芬小姐，你不是刚受过重伤吗，哪来这么大力气？对了，对了，你说你的爱人是谁来着？是我吗？是我吗？”贝罗尼显得很兴奋，坐立不安地上蹿下跳个不停。

“你听错了，我没说过。”我一边这样回答他，一边忍不住笑了，顺手捡起落在地上的日记，朝着贝罗尼得意地晃了晃。

“不——！”

贝罗尼发出了长长的哀号，仿佛是见到了世界上最可怕的恶魔。

爱情药水。

“姐姐，我应付不了的。”海伦的泪水在眼眶里直打转，她着急的样子真可爱。

“我说你行，你肯定就能行。别让我失望哦。”我拍了拍海伦的脑门。

“嗯！可是，可是你要记得回来看我哦。”海伦依依不舍地看着我，手指捏着领口揉个不停。

“放心吧，小傻瓜。今后不许在人前掉眼泪，你可是老板了哦。”我笑着捏了捏她的脸蛋，给了她一个紧紧的拥抱。

海伦今后也许会发现，在店里的柜台最下面，有一只小盒子，里面装着一瓶药水。那是我留下来的恶作剧。你可以当它是爱情药水，也可以当它是糖精水。虽然娜玛拉告诉了我，这就是能够让人永远爱上自己的东西，但，恶魔的话，我是永远不会相信的。

你呢？（全文完）

2010年下半年上、下旬刊目录

林晓：限于版面，所有目录中均不包括每期固定内容“要闻闪回”“大众特报”“晶合通讯”“读编往来”和“TOPTEN”。文章题目前的数字表示“期数-页码”。

新品初评

专栏评述

网络时代

实用软件

@应用速递

@掌上乾坤

硬件评析

专题企划

前线地带

评游析道

@龙门茶社

极限竞技

在线争锋

攻城略地

游戏剧场

快评



本期最大的亮点就是"专栏评述"和"专题企划"的内容！电子竞技方面的话题且不说，前半本的"IT蚁民录"看得我脊背上一阵阵发凉：原来现在的电脑售后业已经和一般的销售行业没有任何区别了吗？这到底应该算是退化还是泡沫破灭？明年我就要从大专毕业了，原本是准备去电脑城试试闯天下的，但看了这篇文章，我决定还是换条出路吧……（山西 郭则鸣）

林晓：时光飞逝，不知不觉中，2010年的最后一期"大软"已经呈现在了读者朋友们面前。这期杂志大家的感受怎么样？欢迎E-mail给linxiao@popsoft.com.cn送出你的评论，精彩的评论会被刊登在杂志上，更会得到精密的礼品。感谢大家对2010年的《大众软件》一贯的支持，咱们明年再见！

2010年下半年中旬刊目录

林晓：限于版面，中旬刊目录不包括“晶合通讯”“读编往来”和“TOPTEN”这些固定栏目。文章标题前的数字表示“期数-页码”。

12中−94 BlizzCon之《星际争霸Ⅱ》
12中−97 BlizzCon之《暗黑破坏神Ⅲ》

@育碧软件

7中−78 新闻、月评
7中−79 肖恩·怀特滑板
7中−80 《R.U.S.E.》测试服之心得
8中−84 新闻、月评
8中−85 刺客信条——兄弟会
8中−86 幽灵小队——未来战士
8中−87 车神——圣弗朗西斯科/疯狂兔子——时间旅行
9中−74 新闻、月评
9中−75 刺客信条——兄弟会
9中−78 汤姆·克兰西的鹰击长空2
9中−79 R.U.S.E.
10中−84 新闻、月评
10中−85 魔法门之英雄无敌VI
11中−70 新闻、月评
11中−71 刺客信条——兄弟会
11中−72 汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士
11中−73 汤姆·克兰西的鹰击长空2
12中−100 新闻、月评
12中−101 刺客信条——兄弟会

@美国艺电

7中−82 新闻、月评
7中−83 荣誉勋章
7中−84 子弹风暴
8中−88 新闻、月评
8中−89 极品飞车——热力追踪
8中−90 孤岛危机2
8中−91 荣誉勋章
8中−92 死亡空间2
8中−93 子弹风暴
9中−80 新闻、月评
9中−81 FIFA 11
9中−82 模拟人生3——夜店人生
9中−83 模拟中世纪/创造
10中−86 新闻、月评
10中−87 孤岛危机2/死亡空间2
10中−88 荣誉勋章
10中−89 黑暗孢子
11中−74 新闻、月评
11中−75 爱丽斯——疯狂归来
11中−76 模拟中世纪
11中−77 极品飞车——热力追踪/哈利·波特与死亡圣器——第一部
12中−102 新闻、月评
12中−103 战地——叛逆连队2之越南/死亡空间2

@仟游软件

7中−86 新闻、月评
7中−87 黑手党Ⅱ
8中−94 新闻、月评
8中−95 黑手党Ⅱ
8中−96 幽浮
8中−97 席德·梅尔的文明V
9中−84 新闻、月评
9中−85 黑手党Ⅱ
9中−86 席德·梅尔的文明V
9中−87 NBA 2K11
10中−90 新闻、月评
10中−91 生化震撼——无限天际
11中−78 新闻、月评
11中−79 黑手党Ⅱ——乔的冒险
12中−104 新闻、月评
12中−105 永远的毁灭公爵

@完美时空

7中−88 新闻、月评
7中−89 《笑傲江湖》，江湖新格局
7中−90 《降龙之剑》二次开发始末
7中−92 《完美国际》成就浪漫姻缘
8中−98 新闻、月评
8中−99 乐随心动，《降龙之剑》另类法师
8中−100 《神魔大陆》之犀利奶妈
8中−102 《赤壁》力量之锤和多变之叉
9中−88 新闻、月评
9中−89 飞天！《武林外传·魔界》翱翔永恒
9中−90 《降龙之剑》打开的历史之眼
9中−92 《梦幻诛仙》，龙神的愤怒
10中−92 新闻、月评
10中−93 《梦幻诛仙》新副本“战队陷仙迷宫”
10中−94 《降龙之剑》——以“心”换新
10中−96 《神魔大陆》多形态副本
11中−80 新闻、月评
11中−81 《神鬼世界》三大新职业探秘
11中−82 《武林外传魔界》结义系统详解
11中−83 《完美国际》品位天书的浓厚文化韵味
11中−84 《降龙之剑》升级宝典
12中−106 新闻、月评
12中−107 《神魔大陆》穷人致富手册
12中−108 《诛仙2》快速升级之不可错过的金丹任务
12中−110 《完美国际2012》开启三眼时代的神话传说

@第九城市

7中−94 新闻、月评
7中−95 《三国群英传2 Online》国战新标准
8中−104 新闻、月评
8中−105 《三国群英传2 Online》国战三大“铁则”
9中−94 新闻、月评
9中−95 《三国群英传2》新手锦囊之国战
10中−98 新闻、月评
10中−99 《垃圾游戏》鉴证“奇迹”
10中−100 热血国战，尽在《三国群英传2 Online》
11中−86 新闻、月评
11中−87 《FIFA Online 2》谈阿森纳的华丽战术
11中−88 《名将三国》新副本单刷解析
11中−89 《三国群英传2 Online》八大战斗形态解密
12中−113 《FIFA Online 2》球场如战场
12中−114 《神仙传》真实生态四维系统
12中−115 《三国群英传2 Online》吞食天地四方混战

@网龙公司

8中−108 新闻、月评
8中−109 《梦幻迪士尼》打造线上童话世界
8中−110 《梦幻迪士尼》亿万富翁全攻略
8中−111 《梦幻迪士尼》51～80级升级指南

@金山多益

7中−98 新闻、月评
7中−99 《梦想帝王》武将默认技能浅析
7中−100 《梦想世界》105级副本详解
8中−112 新闻、月评
8中−113 《梦想世界》师徒勇闯八绝阵
8中−114 酣战不停《梦想帝王》名将系统基础
9中−98 新闻、月评
9中−99 玩转《梦想帝王》线上活动
9中−100 胜利者的回声，《梦想世界》第二届争霸赛
10中−102 新闻、月评
10中−103 太过拉风！不玩《神武》的七大理由
10中−104 《梦想世界》全国争霸赛新人扫盲
11中−90 新闻、月评
11中−91 浅析《神武》经济系统
11中−92 《梦想帝王》武将晋级篇
12中−116 新闻、月评
12中−117 《神武》12门派浅谈

@搜狐畅游

7中−102 新闻、月评
7中−103 慕容世家在《天龙八部2》的江湖地位
7中−104 《中华英雄》精英地图遭遇战
7中−105 戏说《中华英雄》趣味剧情任务
8中−116 新闻、月评
8中−117 《天龙八部2》也爱“蒸包子”
8中−118 糖果味的，《大话水浒》首部资料片
8中−119 《中华英雄》“人虫”大战
9中−102 新闻、月评
9中−103 《剑仙》，我与飞剑有个约会
9中−104 身兼数职鹿鼎公，《鹿鼎记》四大玩点
10中−106 新闻、月评
10中−107 解密：《天龙八部2》朝廷诏令任务
10中−108 名扬《鹿鼎记》之拜师学艺
11中−94 新闻、月评
11中−95 《中华英雄》趣味剧情任务之剑雄失踪了
11中−96 《鹿鼎记》鳌拜藏兵库内的正邪之战
12中−120 新闻、活动
12中−121 趣谈《鹿鼎记》做菜副本：满汉全席

@麒麟游戏

7中−106 新闻、月评
7中−107 《梦幻聊斋》的Q版人鬼情
7中−108 《成吉思汗2》“舅舅党”之新职业
8中−120 新闻、月评
8中−121 《梦幻聊斋》各门派技能与加点
9中−106 新闻、月评
9中−107 《梦幻聊斋》挑战Q版回合视觉极限
9中−108 《成吉思汗2》，战争的海洋
10中−110 新闻、月评
10中−111 《梦幻聊斋》封测小心得

@游戏学院

@桌面游戏

评游析道

攻城略地

软硬评析

游戏剧场

热门软件排行榜

截止日期2010年11月15日

排名	票数	名称	制作公司	版本号
1	2283	QQ	腾讯	2010
2	2260	迅雷	迅雷网络技术有限公司	5.9.28.1564
3	2259	360安全卫士	奇虎公司	7.3
4	2234	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.1.1
5	2190	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2011
6	2162	金山毒霸	金山网络	2011SP4
7	2137	谷歌浏览器	谷歌	7.0.517.44
8	2118	QQ影音	腾讯	2.8
9	2099	千千静听	郑南岭	5.7Beta3
10	2081	暴风影音2012	暴风网际科技有限公司	3.10.10.31
11	2066	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	3.0.18
12	2051	KM Player	姜龙喜（韩）	2.9.4.1439
13	2023	酷狗音乐2010	酷狗科技	6.2.01
14	1977	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2011
15	1936	NOD32	ESET	4.2
16	1855	Firefox	Mozilla	3.6.12
17	1854	世界之窗（The World）	凤凰工作室	3.2
18	1855	easy Mule	VeryCD	1.1.15
19	1806	Photo shop	Adobe	CS5
20	1801	WinRAR	Eugene Roshal	3.93

小白：

2010年已接近尾声，榜单上的许多软件制造了不少奇闻趣事，我挑出了一些并把它们"捏"到一起，下面请看TOPTEN栏目本年度收尾大作——《瞎忙》：

2010年1月，迅雷公布了在南京建立游戏研发中心的计划，号称投资1亿元人民币，大约半年后，迅雷交出了一款叫《仙剑神曲OL》的游戏，不过明显不如后来的下载软件"迅雷7"受欢迎。迅雷忙着做游戏时，腾讯在3月公布了一个惊人的数据——QQ同时最高在线人数打破1亿，小白认为这能说明"宅"在家上网的朋友越来越多。腾讯没高兴多久，7月时《计算机世界》的一篇《狗日的腾讯》"粗暴伤害了广大腾讯用户的感情"，并在网络上一石激起千层浪，网友纷纷质疑腾讯的"复制模式"。

之后看似风平浪静了几天，8月时腾讯和TechWeb还共同主办了某活动，邀请了奇虎360董事长周鸿祎做演讲，但是腾讯没有料到，几天后奇虎推出了"隐私保护器"，这当头一棒让腾讯很难受，从此两家关系破裂，最终上演了一场"我们在你们电脑上打仗"的闹剧。当然，最舒服的还属搜狗拼音输入法，一直占有绝大多数拼音输入法份额（iResearch公布的数据是约80%），5月他们推出的云输入法也得到了用户肯定，不过PC平台的胜利只能保证眼前利益，百度、腾讯等其他竞争对手一直在等待机会，它们与搜狗在智能手机、平板电脑等移动平台上定有一场大战。

浏览器方面也在混战，Firefox一年中不止一次指责IE内核浏览器，先称它们是"套着IE内核的山寨浏览器"，当它们推出"双核"版本后，Firefox接着炮轰——"又不是双核CPU可以两个核心一起跑，浏览器做不好双核只会让漏洞加倍！"。小白本身很赞同Firefox方面的观点，而且也很欣赏他们的技术实力，只是Firefox的另一个竞争对手Chrome的市场份额从今年2月的5.6%猛增至8月的8.5%（Net Applications数据），而且估计2011年会突破10%，Firefox和Chrome在未来也会战么？要知道目前Firefox的份额约是25%，所以暂时他们还会相安无事……

写到这里发现，还有很多故事限于篇幅没法细述，看来只能留到2011年了，各位读者，咱们明年见！

邮发代号：82-726

本期特惠价：￥7.00元

定价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN